3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。



人祖安

参与方式:只要在2008年8月24日前(以邮戳时间为准)剪下本辑"掌门人 SP"栏目中161页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面,寄至兰州市邮 政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020), 您将有机会获得以下奖 品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第95辑上公布、敬请关注。





本次活动赞助厂商及回站

WiiOh.com

或典数码线乐综合网站



星角电子有限公司



GBalpha GBalpha (中国) 有用公司

Ezflash Ezilebit

本错特别美注





写在前面

为了让玩家们能够轻 松地玩上新作。本次我们 为各位拳上一本特制的迷 你手册。当中收录了最新 的游戏介绍以及详细的下 载地址、大家不用再把宝 贵的时间浪费到找游戏 上了。另外、迷你手册 里还为玩家准备了上色用 的美图线稿,大家尽情发 挥吧。上完色后可将你的 作品寄来, 我们会从所有 玩家的图中选出最具"特 色"的并刊登出来。想要 展现自己的艺术才能吗? 那就不要犹豫、拿起笔涂 出你的个性作品吧。

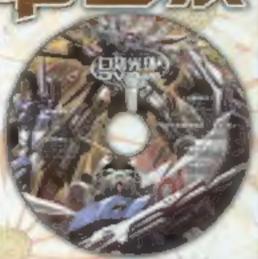
洋葱

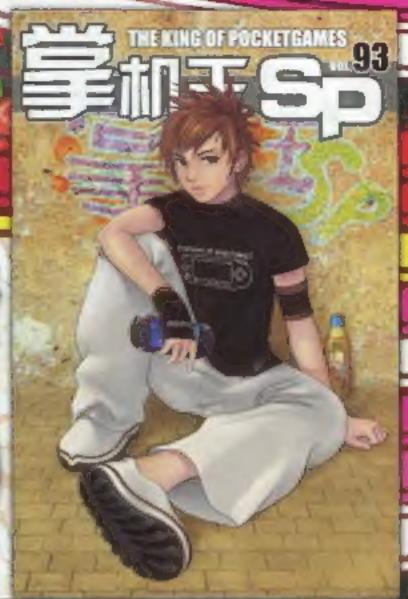
www.plumbook.cn

VOL.93 本编元编:陈慧娟 美术总监: 吴松 封面百簿: 变色强

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏 注意自我保护,谨防受骗上当。 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。 合理安排时间,享受健康生活。





掌机情报站

004 掌机情报站

008 掌机销量榜

010 Lancer专栏

011 Darkbaby 专栏

掌机黄金眼

012 黄金眼

014 黄金眼REVIEW——星之海洋2 二次进化

016 游戏一品轩

前线狙击

018 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

021 思乡之风

024 蓝岛物语 少女的约定

020 世界传说 光明神话2

044 幕末恋华 新撰组DS

028 心灵传说 030 口袋妖怪 白金 034 龙珠DS

036 阿瓦隆代码 038 超时空之钥

042 乐克乐克2

新作拼盘

043 谋略的未来

058 合金弹头7

044 甜甜私房猫 小叽来我家

045 冬宮 DS重制版 暗之巫女与诸神之戒

045 逆境无赖开司 死亡或生还

046 游戏王对战怪兽GX 双重战力3

046 美少女梦工厂5 携带版

特快专递

047 新世纪GPX高智能方程式VS

052 救急救命 超执刀2

054 传说的斯塔菲 对决 | 达伊尔海贼团

058 节奏改造大战 龙剑战记2

口袋剧场

000 寒蝉鸣泣之时 绊 鬼隐篇(中)

攻略透解

DEE 勇者斗恶龙 V 天空的新娘

高达 激战字宙

1. 文惠目员——按据人奶须先有其危投稿件的完全著作权(反驳)。对于使期他们人著作权及其他任何权利的内容。(掌机至SP) 不予承担任何责任。

2. 独家授权——《意机王SP》采用弄支付魏楚的确件。作者授权总仅授权《意机王SP》以任何形式使用。编辑、修改此稿件。《梦 机王SP)不必另行征得作者简复可另行支付商额。

3.凡尽(掌机王SP)投稿的条件。在反旦期内(以书售万式投稿的,反任则为60日,记论时间以前最为准,以Estral更其的网络万式 投稿的,反照斯为30日,起始时间以《常机王SP》或圣器件的时间内点。1 作者不得黑向耳他们将该规格以任何方式一称多级,如 果透成〈家机王SP〉或者也刊物、提区的损失、由投稿人承担一订法律师于。

4. 疫精地址。三州巴部就尼东湾"号语哨(草机子)游者服务部(60) 部编。730020、EMali投稿部前。opring @268. net。

	专题企划	099 迎北京奥运 看虚拟征程
	玩转PSP	107 PSP软件学院 112 4.01 M33-2插件应用指南
3	玩转NDS	115 NDS软件学院 120 烧录卡新闻站 122 感应精灵——感应烧录卡R6 Gold功能测评
_	市场动态	128 掌机市场扫描 130 硬件短消息
	专区地带	134 游戏万花筒 138 米饼教室 140 火纹大陆 142 MM甜品屋 144 游戏美图秀 146 经典主题乐园 148 漫游CAFE 152 神秘现象观测站
	掌门人	154 掌门人 160 Levelup坛友互动专栏 161 热点大家谈 162 交流空间 164 小编寄语 166 天下聚会 168 FAO电台 175 小编博客
	掌机王自由谈	170 掌机玩家图事录 172 我们的钢之魂 174 玩家点评
	研究中心	176 超级机器人大战A 携带版
	画廊	186 狩猎季节2G 第九话
	其他	126 火热秘技 190 近期掌机资源下载列表 192 口袋光环 精彩内容导视

游戏类型说明常是是是

幼作游戏 色扮演游戏 高龄游戏	RAC	
言始游戏		赛年游戏
	RPG	海鱼沿岸游戏
Dis SER SER SER SER		THE STATE DRIVEN AND
2+高岭游戏	RTS	即时战略游戏
其他是游戏	SLG	模拟/拉略游戏
点射击游戏	S - RPG	战器角色投资类游戏
極斗游戏	SPG	活动游戏
各色的演游戏	510	别也 50 12
O G 25 29	TAB	典型型戏
	極斗游戏 第色扮演游戏	核斗游戏 SPG 特色创资游戏 STG 音乐游戏 TAB

机种说明 南文中所世間的游戏机种名称大多为绘写。各位

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出版
IDS	iQue DS.神游科技有限公司出品
IDSL.	iQue DS lite,种质科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NOS	Nintendo D5, Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司出品

No.	MDS	
I	阿瓦隆代码	36
111	宝石大师 罗马发源地	光盘
504	茶犬的房间DS3	光盘
一游	超时空之朝	38
戏	城市之间	光盘
122	宠物店故事DS	光盘
罴	CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR O	光盘
索引	冬宫 DS重制版 暗之巫女与诸神之戒	45
		光盘
16	鬼太郎 妖怪大激战	光盘
W	合金弹头7 55、126、127	
	: 花样男子 恋爱吧少女	光盘
3	华纳群星总动员 达菲鹎	光盘
意	火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	18
2	火影忍者 疾风传 最强忍者大集结	
窟	and the same of th	光盘
	进化GT赛车	光盘
3	教急教命 超执刀?	52
78	口袋妖怪 白金	30
至	A CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR	光盘
18	: 陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+	光盘
12	. 陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	光盘
4	谋略的未来	43
12	· 幕末恋华 新撰组DS	44
	逆境无赖开司 死亡或生还	45
	· meanaged of An problemen	

拼图世界 大澈斗 拼图大战英雄 七日死游戏 上旋高手3 思乡之风 甜甜私房猫 小叽来我家 心灵传说 勇者斗恶龙 V 天空的新娘	66.	28. 127.	光光光 21 44 盘盘 光光
PS) come			
FATE 老虎斗技场 加强版 高达 激战宇宙 吉他天堂4 极限摇滚 蓝岛物语 少女的约定 乐克乐克2 美少女梦工厂5 携带版 梦幻之星 携带版 菱烂机器人的浪漫大语剧 步行机车对抗事 世界传说 光明神话 新世纪GPX高智能方程式VS	66,	126.	光 24 42 46 盘盘6 盘 光光 光
游戏王对战怪兽GX 双重战力3			46
职业自行车队经理2008			光盘
CBA			(,,,,,
洛克人ZIRO2	VĪ	- 5	光曲

www.plumbook.cn



本栏目部分新闻资料由levelup, cn网站友情提供

媒体: "我们对这届E3很失望!" 09年E3有可能再次转型



2008年的美国E3媒体及业界峰会已经落下帷幕,这已经是E3自2007年后的第二次规模缩小的展览了,虽然有"《最终幻想XIII》跨平台"这样的大消息爆出,但展会后大家的反应却不是非常强烈,不论是普通玩家。游戏厂商、媒体记者还是业内人士都表示对今年的E3感到失望。

"我讨厌这样的E3。" EA公司首席执行官John Riccitiello日前在接受《旧金山记事家报》采访时如是说。"我们要么回归传统的E3,要么另辟自己的私人独立展会。"而Wedbush Morgan公司的著名游戏产业分析专家Michael Pachter对于本届E3也是不留情面。他认为现在的E3已经失去了以往的可看性,展会本身"正在一步步走向消亡",除非游戏发行商和硬件生产商们能够意识到大家对于目前的展出形式已经失去兴趣,否则情况不会发生改观。

据悉,本届E3结束后,不少玩家和媒

体以及业内人士对ESA反映,大家还是普遍喜欢原来E3的办展方式——巨大的展台、震耳欲聋的音乐和穿着凉快制服的Show Girl可以让厂商们尽情展示自己的产品,也有许多小型会议室可以供业内人士们探讨一些专业的私秘话题。至于媒体和记者,最棒的部分是你可以与那些业内大腕们谈笑风声,与Show Girl们握手合影,然后在展台逛上一圈跟试玩游戏的人扯一扯最近的热门大作。

而面对这样的评论,E3主办方美国电子娱乐软件协会(ESA)还是依然打算将这个历史悠久的游戏展会坚持下去,因此变革的问题也就变得前所未有的现实,而ESA方面似乎也已经有了一些自己的打算。ESA官方发言人表示:"像往年一样,我们已经开始向参展厂商和参加者们征集有关潜在改革可能性的意见。当我们的调查完成并通过董事会的讨论,我们就会公布2009年E3媒体及业界峰会的具体细节。"

2009年的E3是否会恢复以往的方式向普通玩家敞开大门呢?我们拭目以待。



關索尼展会的PSP游戏阵容中出现了《战场的女武神》的 預告影像、后来SEGA方面出来澄清了事实。这不过是PS3 版《战场的女贞神》的美版、是索尼拉错了。所谓的PSP 版、只不过是个美麗的错误。



唐人街上的战争,《横行霸道》登陆NDS

来自E3任天堂方面的消息,在本届E3展前发布会上,任天堂正式对外公布了在欧美地区最为流行的游戏"《横行霸道》系列"将在NDS上正式推出系列最新作的消息,这将是本系列第一次登陆NDS平台。

据悉,本作将被命名为(横行霸道 唐人街战争)(Grand Theft Auto: China Town Wars),依旧由Rockstar Games公司负责开发,游戏的故事背景设定在现代的自由城,剧情方面则区别于以往任何一

代,为完全原创。虽然有关游戏系统方面的信息还很有限,但官方保证本作将继承系列一贯的自由风格和爽快玩法。目前本作的分级情况尚不清楚,任天堂官方也没有确认将会在游戏内容上做出怎样的调整,但可以肯定的是,作为NDS上首款"(横行霸道)系列"原创游戏。本作绝对会受到各方的格外关注,对本作感兴趣的玩家,请时刻关注我们的后续报道。

"《抵抗》系列"新作正式登陆PSP



"(抵抗)系列"作为PS3主机上的主打大作,在业界的影响力已经越来越大,而之前我们也曾报道过本系列有望登陆PSP主机的消息。在今年的E3索尼展前发布会上,SCE便正式为玩家带来了PSP版的系

列新作 (抵抗 惩罚) (Resistance Retribution)。

据悉,(抵抗 惩罚)将由Bend Studio公司开发。游戏如之前制作人所称,将按照掌机平台的特点进行调整, 不再根据系列惯例使用第一人称视角, 而是采用第三人称肩追尾视角。游戏依 旧以射击为主,从E3索尼展前发布会上 简短的预告片上来看本作武器种类丰富

多彩,游戏中还运用了大量的电影化特写。 场景特效和细节都相当出色,BOSS战非常 震撼。SCE方面表示,本作预定于2009年2 月4日发售。

神游推出iDSL新颜色主机"DS蓝黑配"

继年初IQue神游成功发售红色与黑色混搭的"中国龙限定版DS"攀上游戏机以来、混搭就成为众多DS玩家热议的话题。日前,IQue神游正式对外宣布,将再发布一款混搭主题的新颜色产品,为广大用户提供更多的个件选择。

据悉,此款被命名为"蓝黑配"的主机 产品沿袭了中国龙版的设计风格。上下屏 分别采用了"宝石蓝"与"玛瑙黑"两种 具有珠宝质感的颜色,蓝与黑的搭配巧妙 地利用了色彩渐进的原理。从上到下的蓝黑 组合,给人一种沉稳和内敛的感觉。"蓝黑 配"将游中成玩除余别、珠红为热的员家此六是珐光。



红、玛瑙黑、铂金色以及中国龙。

A A A MERNING THAT IS IN THE STATE OF THE ST



《偶像大师》强势登陆PSP

日前、NBGI正式宣布、旗下在日本拥有 超高人气的游戏系列(偶像大师)(アイド ルマスター)将正式登陆PSP平台。





ターSP パーフェクトサン)、《偶像大师 SP 迷失之月》(アイドルマスターSP ミッシングムーン)以及《偶像大师SP 漫步繁星》(アイドルマスターSP ワンダリングスター)。三个版本之间将有各自独占的人物。 在"《偶像大师SP》系列"游戏中,玩家需扮演偶像梦工厂的经纪人,以培养女主角成为新生偶像为目标展开一系列育成计划,包括声乐、舞蹈、形象等进行专业培训及包装,在培养过程中还会发生各种各样的事件,需要玩家选择合适的选项来提高信赖关系,这样才能事半功倍。最后,我们将能欣赏到自己亲手培养起来的明星们精彩的演出,随着一个又一个新星的诞生,玩家也将攀登到娱乐圈最顶峰,最终获得"偶像大师"的称号。

本作预计于今年冬天发售, 价格和具体 发售日尚未确定。



杀手锏放出,"扳恒事件"进一步进展

署名游戏制作人坂垣伴信与其老东家 Tecmo之间的经济纠纷案目前又有了进一步 进展。据之前的报道,板垣伴信称Tecmo 方面曾保证在《死或生4》开发结束后将发 放给他一笔近1亿5千万日元的特别奖金,但 Tecmo现任社长安田善已在法庭上辩称这笔 奖金只是前任社长中村纯司与板垣伴信的私 下协定,并未经过公司董事会的批准,自然 就不能算数。

而日前根据坂垣提供的一份证据看来,事情好像并非如此。据悉,板垣伴信向法庭提交的新证据是一段录音。这份录音证据的提供者是《忍者龙剑传》的执行制作人冈本好古,录音中记录了他与Tecmo现任社长安田善已在2008年1月22日的一次谈话,谈话中安田善已提到了板垣伴信的这笔巨额奖金,并确认此事确实已经过董事会的批准。

风本好古表示社长安田善已对自己十分 反感,而他也已经厌倦了整天被社长数落, 于是决定公开这段他当时与社长的谈话录



音。在谈话的中间部分,当提到板垣伴信的特别奖金一事时,确实可以清楚地听到安田善已对冈本好古说"董事会批准了,而且也签署了协议。"安田社长的这句话无疑从侧面证明了板垣伴信申诉中所提及的开发特别奖金不仅已经经过Tecmo董事会批准,而且安田善已对此也心知胜明。

如此一来,是否"坂垣事件"又会向着 对坂垣伴信有利的方向发展呢?目前此案还 在审理之中,请读者朋友继续关注我们对此 事的后续报道。

マンマンマンしては、これのは、

为E3找回面子, 宫本茂确认《马里奥》 《塞尔达》新作

今年的E3上,任天堂可谓是一大厂商里最低适的



一个没有实际画面的NDS(横行霸道)新作以及轻松愉快的(Wi Musc)就基本没有其他的惊喜了,历届展会都要来为任天堂撑腰的马里窦和林克竟然没有在本次的展会上露面,这让玩家和媒体都十分失望。

任天堂也好像意识到了这样低调的不妥,传奇制作人宫本茂日前出面保证,面向传统玩家的大作正在 酝酿中,不仅有《马里奥》和《塞尔达传说》的新作,《皮克敏》也名列其中。

宫本茂近日在接受英国每日电讯报采访时对记者 说道: "制作传统游戏是我最拿手的。因为这种类型 的游戏一般要花费?到3年的周期来开发,所以我们通 常会让负责这些源目的小组长年工作。而通常情况下 这种开发小组内总会保持5至10名员工,有时也会达 到50人甚至更多。在这些小组内人员的更替和流动十 分频繁。"随后,他继续说道: "他们 直在不断地 开发更多的〈马里奥〉以及〈塞尔达传说〉的新作, 对,还有〈皮克敏〉。而且他们的所有工作都会与我 发生密切的联系,这样一来我就可以更有效地监督他



们的项目 进展。"

的可能性。如此看来任天堂并非忘记了钟爱传统游戏的玩家,相信马里奥与林克不久后就会再次与我们见证。

《寒壁城 独制等的制序》。19月解制

|脑时睛地谁都可以游戏『的作品|



合于从两衍生出更多新的技能和招数。

派女神舞身章 鱼甲之人。10月报出

Square Enix于7月24日正式宣布 NDS平台的 大神倒身像,系列工新作 大神倒身像,负罪之人,正式确定将于 2009年10月2日发生 告价为5040日元 女神倒身像,负罪之人,是以北 耿神活为荒本制作的RPG 《女神倒身 像派列 的最新作 电是本系列首

次臺灣NDS 本作将以人类的视角系统是大型的视角系统。



軟件特量(資本)

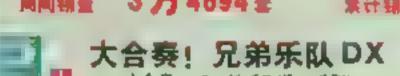


传说的斯塔菲 对决! 达伊尔海贼团

传说のスタフィー たいすつ

故心問望。清晰、阿豐內特色的機成為經动作游戏,任何無數於能學是检上手 本作师加入了4种等均系统认及支持一卡多联的双人的刀毫的模式,让游戏内容争加丰富。下屏提供了4种不同 作用的植助界酒具有要玩家变美。另外,原作的珍姨系统以及名人心路故障气气心性。在

3万4694宝



落日的悲怆曲 ウォー 落日の悲怆曲

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战

3万4694至 周问错量

■ 2008年6月26日28日 4800 El 7L

Entre Brain 7008年6月26日发售 ■ 5775 日元

T ACT ■ 2008年7月10日发售 - 5240 日元

F course - AvG ■ 2008年7月10日发生 ■ 5240 日元

2008年3月27日末日

■ NBG1

M ACT

■ 5040 日元

Capocin

■ 4800 日元

ALT

삐间耕品 ■ 2008 年 7 月 ID 日发物

累计摄影

累计销量

周间额量

累计销量

18(1) (4)

累计铁器

馬间辖景

累计销量

阿问斯曼 黑计销量

1万2681宝 232 万 8580 書

2万 1434 宴

18 万 9324 至

1万7717雪

19万 8447 堂

1万 6850 宝

1万6850套

1万5485 套

1万 5485 家

1万5063套

1万 5063 至



NEW

NEW

节奏改造大战 龙剑战记2

トルトル トラグレイト2

推议并不太出名,但自由明显并不再太差。 先借的当然是本身还不识的事话。他合格当职于G要素 中国大小时间 医胸部两个一条形式医院检查系统不管了除住性的 一路 "有一个工作的的代数" 人名 技、超功学技、连续技一应例全。演出效果也比较华丽。能够让玩家校群等足。

周间销量

1万2560ま

累计错量

1万2560家



Square Enin AVG ■ 2008 年7月3日发售

■ 5040 日元

周何辐量 累计辅量

1万665票 4万1481書



Ninjendo TC

2009年3月13日发售 3800 白元

周间销量

累计错是

8588 🖀 32万2751套

硬件销量(日本)

PSP

NDSL

5万7237台

4万6674台

207万3956台

168 万 9784 台

960万 9269 台

1034 方 6050 台 (2279 万 5256 台)

(括号内的为 NDS + NDSL 聚计销量之和)



发售, 硬件销量得到了 成倍增长。两台掌机的

增长幅度也很明显,PSP从5月的18万台左右上升 到了33万多台, 而NDS更是从45万台上升到了78 万台 难怪老任不舍得在E3上公布NDS的新机型 了。软件方面,掌机游戏进入前10名的只有两款, 平台自然都是 NDS, 分别是排在第2位的《吉他英 雄 遊演》(42万2300套,和排在第9位的(手包E) 第安纳琼斯》(28万/800套)。





趣点? 賽点?

雷吉在今年E 3展前发布会中说"NDS销量预计财年内突破一亿台"时,我对自己并不是很好的英文听力水平产生了怀疑。于是在这场令我很是无语的发布会结束后,顺便到一些欧美网站查看了一下现场实况的文字报道,发现我竟然真的没有听错

如果我没有记错的话。 NDS目前的全球销量应该是 /500万台上下,任天堂如何在 剩下不到8个月的时间里卖掉 /500万台NDS?!

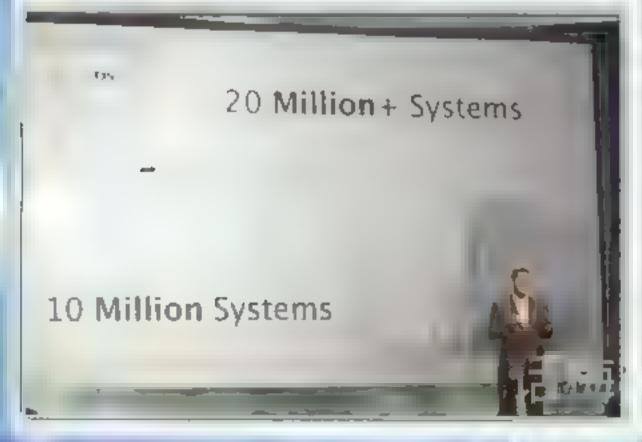
现, 若是可以顺利达成, 自然 可以为任天堂奇亦树立一座足 以永垂不朽的丰碑。顺便把近 来有点低迷的任天堂股票抬升 到新的层次,让已经成为日本 首當的山內溥财富更上层楼。 然而讽刺的是, 与这个伟大目 标相呼应的却是任天堂有史以 来最差的一届63秀,搬开幼儿 园游乐节目般的舞台秀不说. 玩家所期待的大作一个都没有 公布, 任天堂对于久已无米下 锅的NDS似乎一点都不担忧。 对上半年在日本颇为低迷的 NDS视若无睹,新歙NDS依旧无 影无踪,传统大作只字不提, 新一轮"触模世纪"也毫无征 兆,在整个任天堂发布会中, (GIA 唐人街战争) 的公布成

任天堂正在构筑业界新生态,NDS的第一方游戏阵容缩减之时,第三方干劲空前地为NDS的7000多万用户开发游戏、NDS成为日本第三方的主力投资对

为台下惟一一个喝彩时刻。

象,现在任天堂有意让对掌机游 戏热情不高的欧美第三方也紧 密墨结在NOS的周围,以(CIA 唐人街战争) 为代表的第三方 传统大作将成为年末NDS的重头 戏,但笔者对这款游戏的前景实 在不看好。任天堂的主机在欧美 绝大多数为低年龄用户,这一点 即使是到了如今仍未有太大改 变、据调查NDS在欧美的用户分 布呈U型、即青少年与中老年人 占大多数。18~35岁用户依然是 任天堂鞭长莫及的薄弱之处, 这就注定了 (GIA 唐人街战 争》这款成人游戏在NDS上难有 作为。在GBA当红之时推出的 (GTA Advance) 销量只有几 十万, (唐人街战争) 的下场想 必也不会好到哪里去,至少销量 超越PSP版(罪都故事)(超过 500万)的可能性几乎不存在。

笔者相信以岩田聪的聪明 蓬慎不大可能会毫无根据地乱 放卫星,NDS既然制定了财年内 突破一亿台销量的宏伟目标。任 天堂就必然准备了杀手锏,但这 一杀手锏肯定不是 (GTA) 这 种第三方大作,任天堂的命运 一向都掌握在自己的手中。E3 2008已沦落成一个二流展会, 除了(FFXII)跨平台的消息 外,索尼与任天堂都只是走个过 场,不像往年般把所有家底都掏 出来展示。NDS的"脑白金热" 正在成为过去, 马里奥、寒尔达 和口袋妖怪这些台柱也都陡续用 光、NDS正处于需要新刺激的转 型阶段。任天堂的2008年末商战 以"脑白金"为主题。2007年以 《口袋妖怪》等传统大作为主 力,2008年的表现将会是检验任 天堂是否有能力维持高速可持续 发展的关键。一亿台通常是一部 主机辉煌的终点。若任天堂可以 用新形态游戏创造一个新的潮 流,这座丰碑也许将成为NDS另 一个辉煌阶段的起点。



雪上湖潭

今年的E3很好很有趣,Square Enix社长和田洋一用经典动作"拍肩膀"决定了(FFXIII)的未来命运,整个TV游戏业界为之晔然。

回头审视,买际上今年以 来该社已经有很多明显的动作 暗示了即将有大行动的先兆。4 月末该社曾发表了会社大规模 改组计划,重新成立特股会社 Square Enix Holdings, 而原 Square Enx将作为新会社旗下 的游戏开发子会社继续存在, 该会社改革方案定于10月1日正 式完成。笔者原本对这个企业 改革计划并没有太多关注。认 为不过是敷衍投资者的换汤不 换药行动。现在看来此举完全 是为了削弱原SE 第三大股东索 尼发喜权的暗渡陈仓、给此后 便宜行事做好了領學。从SF这 蕃处心积虑不难鲁出,以往该 社的市场战略确实在相当程度 上受到了索尼的压力,为了能 更加灵活地应对市场变化。不 得不采取行动以保持经营独立 性。从索尼的E3发布会上刻意 对SE 相关内容只字不提的状况 着,不难看出两社目前的合作 关系已经进入了冰河期。

现在的Square Enix在经营 作风上实际完全延续了IEE nlx 的传统。信奉所谓的唯强者至 上的"胜马乘"理论,索尼系 二大硬件平台目前在该社眼中 都属于食之无味的鸡肋,当然 会见机而作。从未来趋势可以 判断。SE不会迅速和索尼划清 界限,毕竟视频主机的全面争 爾尚未水落石出,但从PSP阵 营全面撤退应该是确定无疑的 战略部署。SE未来市场战略的 主攻方向就是提高整体收益并 同时扩大海外市场, 其大规模 项目会投放PS3/X360,中型 项目主攻WII,而高效率低成



在日本本土、PSP虽然 暂时出现了中兴之兆, 不过软 件的整体销售状况并未有所改 善. 只有一些超人气的大制作 才能取得较好销量。SE社近 期陆续投入了《CCFFVI》、 〈星之海洋〉等用心之作。但 获得的市场回报并不如人意。 由于PSP主机用户目前呈现过 度核心化倾向, SE 必须全力 以赴才能满足玩家需求,与其 在一台前景黯炎的硬件上投入 大量成本,还不如集中精力在 其他收益更佳的平台上。St 上周在传统销售淡季发售的 NDS版 (DQV 天空的新娘) 首周出货量即达到70万以上。 最终累计销量有望大幅超越 《CCFFⅥ》。该社的进退取 舍一目了然。

可能有些人会嗤之以鼻。 PSP不是还有大作(王国之心 梦中诞生)尚末发售么?或许 在不久后的TGS 2008上SE又会 公开几款PSP向作品。很多人 并没有意识到这样一点,造戏 的企为开发等要相一一的。郭 性,我们现在所看到广岛针对 市场发表的项目,都是在半年 甚至一年前实施的战略部署, 就像当年Square宣布全面加盟 索尼PS阵营后,依然在任天堂 的SFC主机上发售了(财宝猎 人G)等几款原定计划中的游 戏。从大趋势来看,如集不能 出现《王国之心 梦中诞生》超 常热柔的意外情况,SF必然会 悄无声息地从PSP平台全面被 退,更况且本年度最重要的战 略商品是NOS(DQX 星空的守 护者》,该社绝对不可能做出 任何自扇耳光的冒险举动。

Square Enix和索尼交恶对于苦战中的PSP确实犹如笃上加霜,不过TV游戏史已经证明了万事都要靠自力更

生, PSP的未来命运 还是掌握在索尼自 家手中, 只要不 断推出让玩家惠 爱的好游戏, 硬件的生命周 期就会不断 延长。



但目或弟 雷思

《DC·》 NDS 数不奇分型地成为 黄金珍藏" 旅游戏 大家鼓掌 者建雷米以前在北 PS2 版的时候。选 择的新锁是比安卡 原本型在NDS版 中意祥美罗拉的 植细色大文新加了 全新的新娘并是人致皮拉 所以芡萝 拉叉吡胺在了一边 看来要把所有 和根金是一遍 又得多打上一遍了 Pariford 有达 数战宇由新的水准 电设置让人失望 这个看到扉页推出 新作都会有进步 在销量上也是越 类植好 是跨成为) PSP平均最具 《表性的动作方线之一

高达 激战宇宙



6個有量快上升到了全小低的底扉。

喪快度 难度

耐玩度

在本作里我们可以明确感觉到和 1、163 之前几部作品的不同,看来厂商 已经确识到系列每次的新作只加点新关 卡和新机体是不能满足玩家的了。游戏 新增的增机指工机机师技能系统使得机 师的地位得到了提高。以前 唯量强力 机体打遍天下的状况不复存在。还有另 个导致者让家多太适应的地方恐怕就 是难度的增加了,不得不承认本作要获 得全关卡SS评价的难度相当之高。可能 很多玩了游戏的玩家都会有同感。即使 操作精准无误。最后的评价依 然不尽理想,这种难度上的突 **张三跃着京走人担任**。

罗蚊 新管的形式技能并 没有给战斗带果太多买 质性的变化, 不如加多几 个年代还实际一点,整体

土给人的感觉 像(战争编年 史)的加强版

9 但他。



表。尼的存在燃大 幅上升让玩家更为投 人, 其余的所有要素也 进一生扩容,伴肠难想 的提高证券 战的可抗时

#1 47 # 4 X D

放急救命 超执刀2



and The light of Double dies. 家着更持續一名具有特殊難力—— "值! 执刀"的外科医生。报转各地消击患者 们的疾生。

新意 常常知论定 投入度 ★★★☆☆ 难度

含含含含含

与其称本作为2代,不如说是 个资料片更合适。与上代相 比. 蔣戏几乎没有常添任何新系统, 只是 更换了8 情和手术,在各种操作上都保 特与前作完全一致。游戏的难变依然不 被当年,如果选择的不足 asy 避寒,后 朝只要一个小失误就会直参问amo Over。 游戏对能導的購隻要求也很高、玩家最 好生校准军幕后再进行游戏、至于 紧 能就手抖的玩家。个人还是之你放弃吧。 游戏布程安排得良紧奏 循序新进地为 新手进解了各种医用器具的操作 作方法,即变设玩过前作的人

洋潭 手木种类不但非 當.操作过程亦相当有趣。 为了避免出现以前那种因 难复点言而导致玩家放弃 的 灵象,本作

新增了难变选 率,十分防心。



前作因为难度问题 异致不 /人中途放弃 本作 力 as,难度的加入真是让 人叫好,任何玩家都能享受 到手术过程的观 快感了。设错、

也不累担。。 真的是"西非"。。 ■ autha Center ■ 長片 1.カ ■ 4 ■ ACT ■ 08年7月 日 ■ ● 本計画館

_

传说的新华菲 对决!这都尔海贼回



斯坦了变身系统和京人协力过关模式。 连接完全 美洲

可爱座 大大大大 难度 黄素或证益

34 如果以当今的银光来看,本作的 玩法真是宣门了动作游戏的原 点,操作简单到几乎只有塑。跳和双击一 神、解譯也只是走走哥式,不存在什么难 實制題。受身系统看似有趣,但其实早就 被其作游戏用烂了、根本没有什么新疆。 可以说 经松 简单已经成了该系列的一 和风格, 在严重的大渴里漫游, 体会 下 推得的悠大也不错。加入了双人协力过关 是本作的一个亮点, 斯塔德的特殊能力可 以让BOSS战变得更加轻松,并可得到-些单人游戏中得不到的隐藏道 具。可更换的提示系统也让双 爾不再成了 转摆设。

新加入了在不同 场合能够自如行动的4种 变身系统, 让游戏变得更 加丰富、变身后的斯塔菲 配合水山、彩 虹桥等场景显 得相当可爱。

洋車 角色可爱的造型 0以人爱不释手, 捣怪的表 溪时常能逗人开怀大笑。 比较可惜的是,游戏的整 本难要偏低,

设有让人反复 了战的动力。





医有性性皮肤炎性 的现在分词 电镀与乘物和各种各种的微人展开能 E二百世更有精神概要

难度 植英度 大大大公司

作为一个充凝独特个性的系列。

性,依然是值得试一试的。

(合金.单头) 目前最大的问题就 建玩去上很难有突破, 本作的競大问题 也是如此。如果说和前几作几乎一样的 敌人、动作利稳威让人感觉不爽的话, 略 望生型的手签和缩水的系统就让人觉得 厂商层设裁商, 而作为一款"正统续作"、 连人及門省 等線 代是不是太过行了庙中 其他者如画面拖慢、场景重复、不能联 机、触模功能鸡肋等问题就更不用说了。 不过游戏关卡地形的设计比较不错,敌 人的配置方面也合理地体现出 了难度,个别BOSS也很有挑战



沙紋 游戏雅专庙岛、让 新手玩像不太透气,變机 平台作品并不应主现这种 效果。另外,个人认为要 足能为角色加 入約45億定位 知主证好了。

与等个人认为系列服大 的乐趣就在于可以双打, 可是本作竟然不能联机, 真是十分可惜。不遇争以 英戏内容来进, 本作的丰质还 是充得过去的。

7 ■ F - F 75位 ■ NK P aymore ■ 1 ■ 19年 月 7 ■ (■・) 1 F 5

厚者斗恶龙 V 天空的新娘



(20) 探头域 时间 流行主义经验 三代人的坎坷故事。除了菩薩康作外往 NDS版还加入了新的新娘使進去。非常收 的医物色医有地面型

移植度 ★★★★★ 新人物经济 大大大大大 音乐 ***

尽管是复变作品,但就遵视在抗

10 起来依然不会觉得它与时代脱 节。游戏在更重表现、菜单风格、战斗界 面等方面都与Nio版的前作 非常接近,对 双屏的利用以及细节方面的优化令人感 党相当体贴。游戏中围绕着二代人展开

的剧情非常恢弘,同时也相当感人,新加 人的"傲娇"新娘候选人也给游戏带来了 新的色彩。游戏的战斗节奏控制得非常 好,并且在系统产苗也很简洁、就原对 PC 不是視壞长的玩家理解起来也没有

進度。怪物同伴系统依然是游 戏的項髓所在,刷怪物同伴虽 然花时间,但将19有歌。

了一S2的复刻版,但本作 给人的新鲜感依然不低。 游戏的战斗很爽快,平 衡性做得也很 好, 练级也成 了一大乐趣。

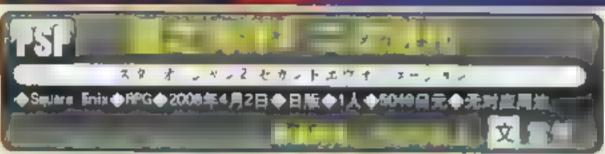
洋蔥尽管之前已经有

战 个人最喜欢的 作(1Q)原本就很完美 的剧本与系统,流程充 实 节奏系奏, 新角色 的加入更增强 了再通 遍的

云りる

ライ ファ トマ 子字 花の書 元片 Gr ■ squara For ■ 10 ■ 175 ■ 1 ■ 175 ■ 1 ■ 175 ■ 1





"《星之海洋》系列"作为 tr Acc的看家 PC作品 在不 /玩家心目中都有着不错的口 碑。不仅在日本,就连在国内。 的人气度也非常高。尤其是在

版)发售之后,其在国内的人气更 是突飞猛进 军者经常计划身边 有明友为这个游戏的战斗农集花 去了上于个一、时。而作为国内大 部分玩家接触多系列的启蒙作品 PS?版的《星之海洋》导演剪辑 S C版的系列初代因为卡带简密

> 的原因无法拷贝到磁盘 上玩。所以真正接触到 的元家不多,玩家们 也或(星海2)有着较深 的慈情。笔者还清楚地 记得的年刊HS版《星海 ?)时的情景。因为真本 身系统不错,而且还是 | 校里対応に、電のする 的 中 G作品、(星每2)

的确是让人本验到了不一样的 游戏感觉。经过10年的时光、 (星每)将于也极复数到了PSP 上,在大方向保持等升阶账的 同时,细节方面也做了 些。 ,的改动。



与《星圈1》PSP版彻底重制。 不同的是。(军海2)的HSH版字 要是对当维卢S城的移植。因此 在座面表现上相比HS版并没有 经高太大的强化。当年HS版的 城镇背景用的是CO贴图。PSP 饭则直接拿来照用,由于没有 经过优化,所以看上去有些模 础。其实回顾PSP平台上的很 多复刻游戏,这种没有优化直 接套雨的例子并不少见。比如 (永梅传说)、(女神侧身像 蕾 领斯》等 也可以说是见怪不怪 了。不过相比前面提到的这两 个例子。这次的(星海2)复多版 采取了一个比较讨巧的办法, 那就是在发生剧情的时候追加 了分新的人物对话框。这样 采,玩家们在看到剧情画面



时,目光自然就会集中到那些 重新绘制的人物头像上。而忽 略了背景中粗糙的画面了。 (笑)说到人物,就不得不说这 次复刻版的卖点之一 人物 全部重新绘制。并且声优大换 血(除了三眼帅哥依然由东地宏 树配音外,其他声优全都变 更)。在新声优的选择上,厂商 还是比较迎合玩家们需要的。 像钉宫理惠、水树奈奈、石田 彰、杉田智和等令宅男腐女们 两眼放光的名声优都在游戏中 有着不错的演出,而最近因出 旗(反叛的醫醫修R2)中的罗洛 而人气急升的水岛大宙也在游 戏中有所登场。所以说声优方 面应该是无可挑剔的。不过在 人没方面就有点让人失望了, 本身PS版(星海?)的人设就说不 上好,但这次的PSP版更是让 人感觉有明显退步。人物造型 明显幼齿化,两名主人公的形 象更是让人不敢恭维。另外, 在这次的复数版中,厂商还加 人了重新制作的片头动画(而且 还有两段)和主题歌,并且画面 也进行了16:9化,总的来说卖 相还是不错的,当然,如果背 景能够优化一下、人设能够更 加精美的话, 那就更好了。(说 起来"(星海)系列"的人设一直 都是词人水平,(星海4)的人设 勉强有所提高。)

说完了外在的,就来谈谈游戏的内里。trl-Ace RPC的游戏的内里。trl-Ace RPC的系统一向比较复杂,本作也不例外,丰富的PA、繁琐的技能和物品生成等系统可谓令人目不暇接,要一次性消化掉还直

是不容易。不过只要 随着游戏时间的增加 以及对系统熟悉程度 的双系统 我们就可以 发加深,我们就可以 发现系统在复杂的背后 其实是有条不不 的,而且越是深入政策的充,而且越是发现其乐趣的,而在。

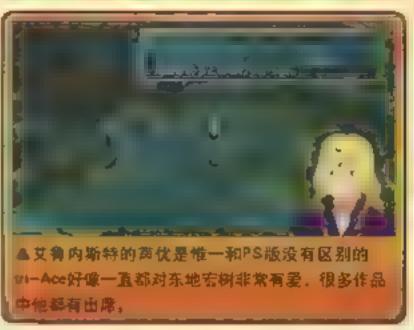
提到LIT Acc制作的游戏,除了其令人

称赞的优秀系统外,还有一样不 能不提的东西。那就是BUG。 "(星海)系列"初版的BUG一向投 多。当年PS版的(星海?)自然也不 例外。不过令人欣慰的差,这次 PSP版的《星海?》是以后来的修正 版为基础来进行移植的, 一些恶 性的BUC都得到了修正,因此玩 起来还是比较瞭畅的。(当然, 也 有打起来变得麻烦的地方。比如 隐藏JOSS已经不吃即死药了。) 另外, PSP版还在战斗系统方面 针对原作进行了一些小改动。比 如普通攻击变为了3段,这样打起 来就更加爽快了,而一些必杀 技、比如"兜割"等。在实用性上 也此PS版有了大幅提升。另外、 在高堆度模式的开启方面、PSP 版的条件也没有PS版那么奇刻(R 寫要杀滿2000个敌人即可)。要达 成这个条件可谓相当简单。

厂商在收集了前作玩家的反馈意见后,前作中的一些毛病也在本作中进行了改善。玩过PSP版(星海1)的玩家应该都知道,游戏有个根让人恼火的地方就是世界地图很大。但人物在地图上行走的速度却非常慢,而游戏编写又需要玩家在几个地点之间移动,所以来来回回很让人头大。令人欣慰的是,这个毛病在PSP

版的〈星海?〉中已经成为了过去。游戏中的人物在大地图上的比例明显变大,而且行走速度也变得非常快,就算步行也不会感到有压力,何况游戏中还有着它尼等可以用来代步的工具,每次在这次方面。

THE RESERVE THE PARTY OF PARTY OF PERSONS ASSESSED.

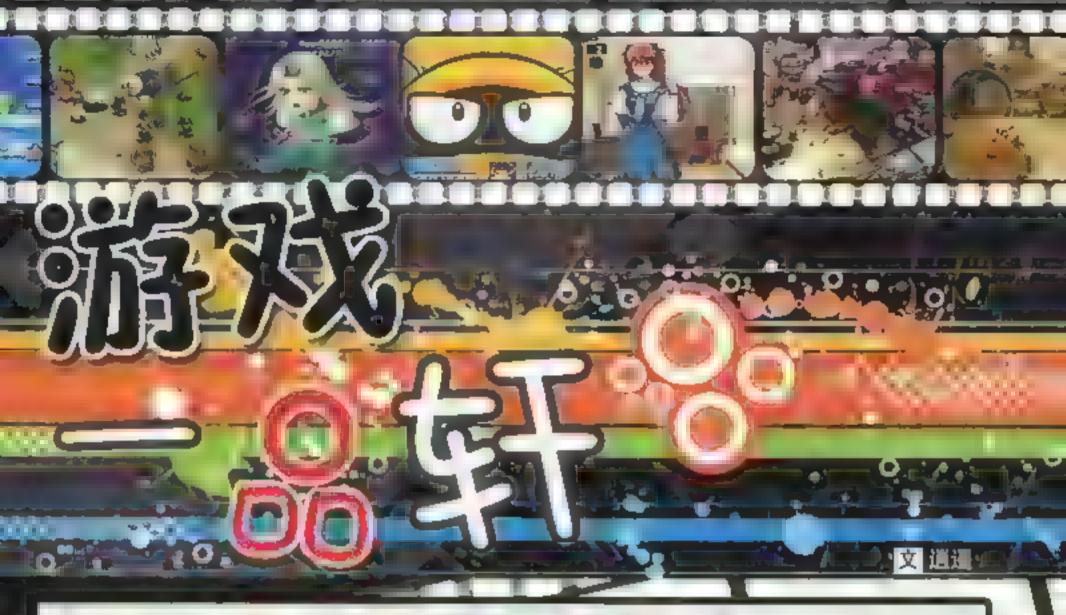


另外稍微要表示一下不满的是, 游戏的普通难度下, 战斗的难度下, 战斗的难度不是过于低了一些。只要操作物理攻击系角色, 对着敌人连打一键就可以轻松获得绝大部分战斗的胜利。况且游戏中还有"吸血铠"(ブラッディアーマー)这样虽然会不断扣除体力但可以令敌人的攻击无效的近乎无赖的策争人的攻击无效的近乎无赖的策争。多备几个并且在战斗中定规用回复魔法加加的话, 就算是规模OSS都没有什么可怕的。



作为一款复刻游戏、〈星海?〉 PSP版目前的累计销量为14万出 头。相对于PS版原作累计70万的 销量采说确实显得有些低,相对 于(星海1)HSH的20万套来说也没 有优势。不过所幸的是,它并没 有像PSP版的前作那样出现严重 的值崩现象,而且厂商原本对其 的销售目标也不过10万。从早期 的(女神侧身像 梦娜斯), 到近期 的(星海1)、(星海?), tri Acc的 3款PSP游戏均是复刻版。而像 (女神侧身像 负罪之人)这样的原 创作品则给了NDS。在PSP上复 刻、在NOS上原创,这也是目前 绝大多数日本厂商的做法,考虑 到主机装机量的差距以及市场风 险,这样做也是不得已的办法。 进入2008年后,PSP在日本的销 量一路飙升、最近官方也宣布了 日本国内销量突破1000万的利好 消息,这不仅对玩家,对第三方 游戏厂商来说也是值得鼓舞的事 情。也许在不久的将来,PSP玩 家可以不用羡慕NIS玩家、也能 在PSP上看到更多第三万厂商情 心打造的作品吧。





随着现代生活品质的不断提高。游戏产品 的积极发展,相信部分小玩家也都接触或者拥 有了PSP和NDS,接下来怪叔叔就给小明友们 介绍。些简单的合适的游戏作品吧。日本的校 园一直是众多怪谈故事的发源地,《学校怪谈 DS)正是根据同名漫画改编的游戏。虽然本作 是以校园怪态为主题,但是其中还涉及到其他 领域的鬼怪故事。游戏中玩家可以阅读至各种 怪饮故事,并且利用触控等解开一些相对简单 的謎题。如果」明友们觉得上面介绍的这款游 戏太可怕了, 那么就请尝试 下充满了可爱气 息的《传说的斯塔菲 对决: 达伊尔海贼团》。 本作同样是任天堂利用"让人毫无抵抗能力的 生物诱惑大作战"赢得了 ANS们的拥护,当然 一款好的游戏仪靠画面和操作是不行的, 变身 系统 通信合作、迷你游戏集合在一起的丰富 系统也是吸引众多玩家的因素之一。同样是2D 横板过关游戏,《史莱姆先生》中的主角史莱姆



注 迷你黄金眼满分为30

简单DS系列 Vol 41 THE 炸弹处理班	18	
学校怪谈DS	18	
史莱姆先生	15	
虚幻勇士 追求无限	17	
为穷人准备的文化修养	15	
宠物店物语DS	19	
破烂机器人的浪漫大冒险 步行机车对抗赛	21	
改造节奏大战 龙剑战记2	20	

先生就长得有点"与可爱没什么关系"了。游戏中玩家需要使用触控笔和麦克风操作史莱姆先生移动,对着麦克风吹气就可以让它飞起来。最有意思的是史莱姆先生的表情可谓异常丰富,不信你拉长它的手试试。以上所推荐的游戏都是面向低龄玩家群,除非是对该类型非常有爱。年龄稍大的玩家对其可能会不太感兴趣。

开 家宠物店,想必是许多人儿时的梦想,如果允许你开一家全世界仅有的宠物店,你会怎么办?当然了,这里指的是只存在于 (宠物店物语DS)的梦幻世界。游戏讲述的是玩家扮演的主角生活在一个没有宠物的 J 镇上,有一天主角捡了一只柴犬回家饲养,让镇



上非为上宠求须森吏的常了的物,重林多们禁足们的家返寻的物玩新,的的家返寻的

◆ 比起《七日死游戏》这类恐怖游戏。《学校经 资义。《学校经 炎JS》的风格更加编向低龄化。 物,并带回家进行训练饲养。某些特殊的村人委托中还会被要求指定捕获哪一种动物。在饲养过程中,你可以像同类的养成游戏一样给宠物们喂食、洗澡、散步等等。

欧洲人对于文化修养的重视是众所皆知的,所以就算是穷人,也不能让自己的教养看上去那么糟糕。(为穷人准备的文化修养)就是这样一款专门为"提问人在贫穷时的修养问题"而诞生的游戏,进行游戏时需要将NDS可起来,像看书一样进行题目的解答。但是像这样一款专门针对欧洲人设计的游戏,想必是没办法赢得广大中国玩家的拥护的。

《SIMPLE DS系列 Vol.41 THE 炸弹处理班》是《SMPLE DS系列》的最新作品。玩家要化身拆弹组织"Bomb Buster"的一员,与其他组员共同完成一件件艰巨的拆弹任务。在解此部分,你需要在房间内四处寻找炸弹,不过也不是什么东西都能翻,太马虎的话设准当你打开一个马桶盖的时候就和这个世界说再见了。将周板与乱斗结合在一起的《城书周板》已经登陆PSP平台。在城市中享受骨板乐造的同时,不要忘记前往指定地点完成主线及支线的任务。游戏初期使用的人物有粮,不过随着影情的深入,开启的隐藏要素越多,使用人数也会增加,每位角色的能力值都是不同的。

《虚幻勇士 追求无限》是一款根据同名动 些改编来的游戏,玩家在游戏中要控制主角杰 思明、阿奇、治狼和尤美等人完成协助一位名 叫证私达的人器开虚拟世界溪高,前往真实世 界的任务。每点角色都有着鲜明的个性与独特 的攻击方式,在战斗中还需要运用不同的技能 解开谜题。在部分任务中你还可以开着战斗机

解开谜題。在部分任务中小还可以

歼灭敌人. 死过来人. 原、欧的方、观、较点. 外人. 原、欧的方、观、较点. 大人.

> ▼《宠物店物 语DS》的风格 与《任天狗》很 像,不过垂面 水准就稍微差 了一点。

上了东家戏质以操战的克使铁付热可部方,本还。控斗罗,是,出情能分美不身,如机是。那破也同。限讲的过的算架器男是么铜应样代制究玩游素可说人人费即烂该的破制究玩游素可说人人费即烂该的破

烂机器人的



▲《史莱姆先生》中的史莱姆与大家印象 中的可爱形象差别很大。

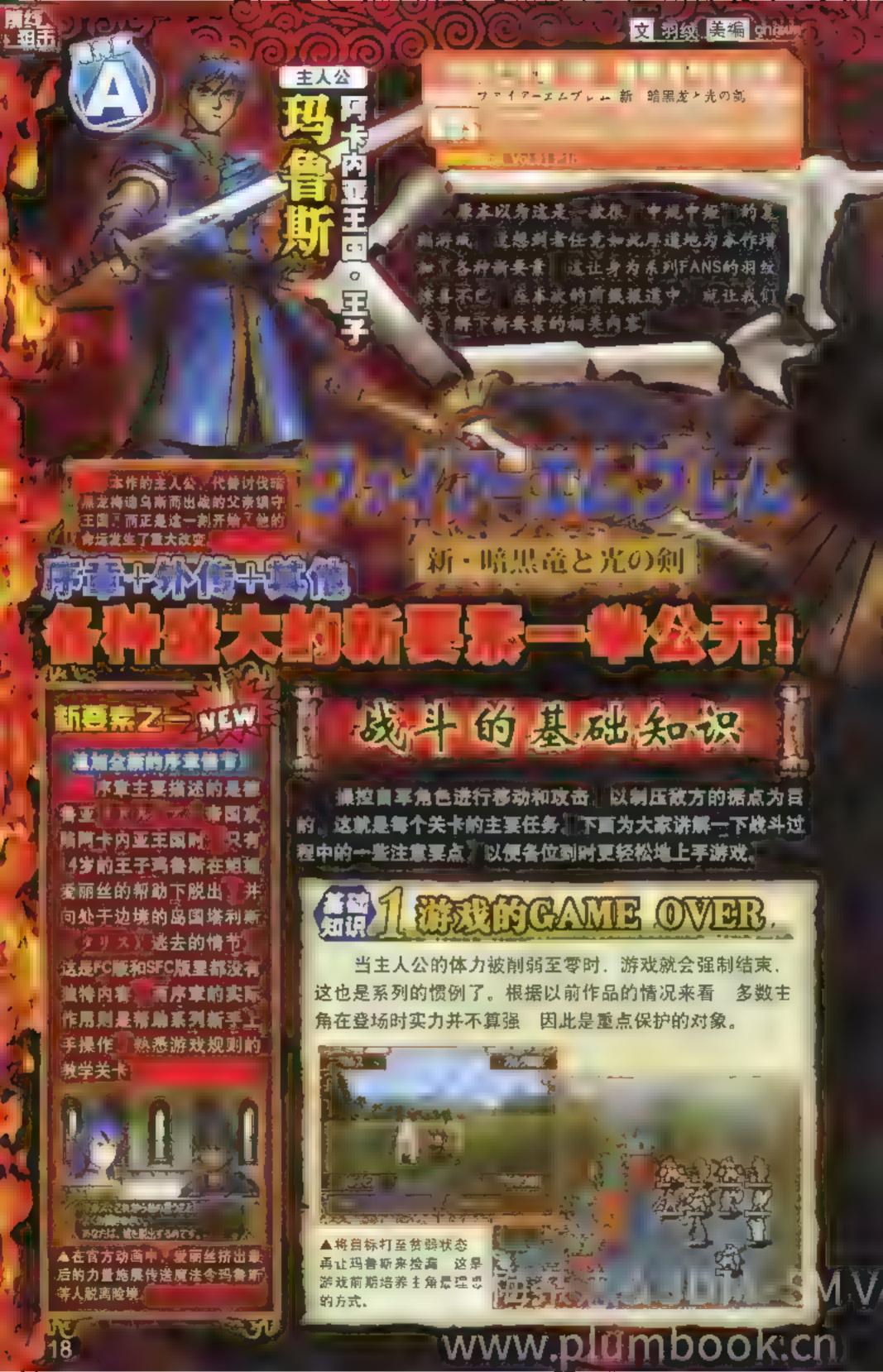
浪 最大冒险 步行机车对抗赛)中,玩家要操控机器人完成各种各样的任务。以获得金钱和声望,去参加机器人锦标赛。当你拥有金钱后,还可以给自己的机器人购买新的装备,以便能



▲《SIMPLE DS系列》已经不再是那么"简单",每作的趣味性都在境强。

够在立技场中 战胜更强敌 人」动作结合 格斗的2D横板 游戏,这种类 型估计在很多 喜欢打斗的玩 家中很叫座。 而议款(改造 节奏大战 龙剑 战记2)不仅可 以让你在操作 上一展身手, 同时还能够获 得一次动感的 音乐体验。鉴

于前作的失败,续作在各个方面都拥有了极大的提高。除了新人物的加入外,接触过前作的玩家还能看到众多老面孔。优良的操作手感依然存在,附和着强有力的摇滚音乐才能释放的必杀技也增加到了100余种。不过最吸引人的地方,应该就是官方时不时就会开幕的"武斗大会"。让全世界的玩家通过WI-FI在武斗大会上展现自己的身姿。



玛鲁斯王子的复国 揭幕战 在友好国塔利斯内打响 最初的敌 人是向塔利斯发动奇楽的海贼 而 前面等待着玛鲁斯的是一条充满刺 帧的遗路



▶不知道直播中島示的

2" 是否整条达的专用装备呢

对于养育了自己效果 对于养育了自己效果



維利斯王國的公主。她 的天马骑术被人们赞为斯利 斯第一。希达从心底型领事 着玛鲁斯。但为了不给对力 的复数大业造成负担。她一 直克斯普自己的事情



新要素之二

地图内增加记录点

的存档供玩家多次读取。这里 还要特别说明的是,记录点在 每个关卡中仅能使用一次



▲记录点的加入可以看成是广南降低

無2 食品用的油壳瓷盒

本作的武器主要分为愈、枪、斧二类,和系列以往作品 样,各武客间也存在着相生相克的关系。首先确认敌方使用的武器,然后利用克制对方的武器来进行攻击,这也算是"〈火纹〉系列"最基本的战术知识了。

武器的相性



对斧强 对枪弱



对剑强对斧弱



对枪强对剑弱

知识 3 战斗结果的预测

在选择攻击員标后 系统会根据散裁型方的具体战斗能力罗列出一些重要的战斗数 其中包括伤害 攻击回数 命中率以及必杀事等具体情报 玩家可以此为参考来选择合适的攻击人选



語學題園的發達

在大部分关卡的地图里都存在各式各样的设施,这其中包括能获得各种有益情报的"民家"和"村";用于遵具饭卖的"武器屋"以及便于角色回复体力的教堂等等,当然还有那以角色性命为赌庄来赚取军用资金的经典设施。 斗技场。



▲访问村庄鲍发剧情 之后可以 待到贵重道具或令新同伴加入。

● 遊門 中的元子。或器部有限定的 前周 / 47 中心标定的到度者程内 进行补充吧。



www.plumbook.co

基础 5 作战单位的转职

游戏中的大部分角色都提有转职能力 而转职的方法也很简单。只要角色的等级达到 10以上并使用特殊道具。大师之证 即可,角色由初级职业升为高级职业分别。 业时各项能力值都会不同程度地得到提升,并 且外型也有所变化。



▼接职时接一不会增加的能力就是 "走运" 从系列初代开始的设定



5年间部11金

在敌军阵中会有不少满足一定条件后加入玛鲁斯军的角色出现,收编这些同伴的方法大多为让特定的角色与其最近,接下来就会出现特殊的指令"说得",执行这项指令后会出现特殊对话是情,之后对方就会正式加入我军啦。



况下尽快将其说服加入。 ▼强力角色那巴尔是玩家绝对不

断要素之三

EW/S 對人职业更強系统



本角性的各种性力值业 在职业资换时出来模点 他升降

▶ 模据关卡的具体地形式 课建合组的职业出战吧 所谓 联业更变 植是指氧家可以 建定对自军队伍中的任意。名角色的职业 进行更换。现法运用这项系统可以充分制 挥号名角色的作用。含要个队伍的总体实 力更加均衡。是到这里可能有些玩家会员 非建议所有角色都可以是同一职业 答案自然是否定的。由于是国子职业上



部分同性介绍

河水內東東東之子 山地与馬魯斯相須 为平東最高數在廣道 都市卡达爾。 分子 港行農設修復

新夏素之四NEW

進起外費率市

在特定关卡內清足 特定条件过关时 玩歌 就可以进入特别的外传

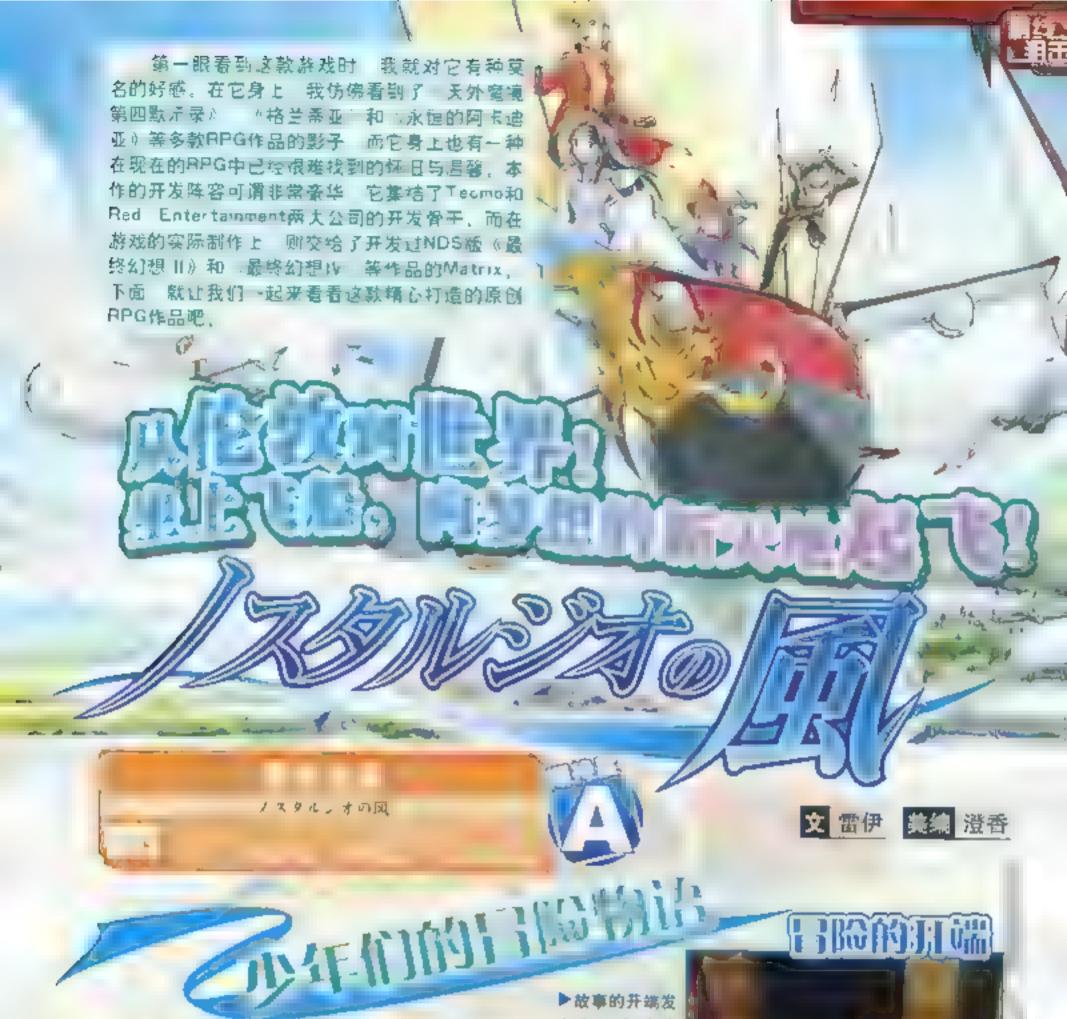
在这里全有許多正常這種中不会出現的 角色養殖。自然这其中 电色素類是有效的 电色素類是有效的 生態。 一种传章等的 的 一种传章等的 一种传统。 一种传统是一种传统。 一种传统。 一种传统是一种传统。 一种传统是一种传统是一种传统。 一种传统是一种传统。 一种传统是一种传统是一种传统。 一种传统是一种传统。 一种传统是一种传统是一种传统。 一种传统是一种传统。 一种传统



▲在外传章节中爱场的 角色变洋者从之 从数束上来者似乎 是一位痕迹士

志& 3DM SM V

www.plumbook.cn



本作的舞台以现实中的19世纪未为基础构筑而成。工业革命之后,人类进入了"蒸汽时代"。 在生活方式改变的同时,飞船技术也得到了实飞

猛进的发展。人们将飞船机为实现自己梦想的工具,他们纷纷化身为冒险者,坐上飞船向未知的世界进发。在那个被称为"大冒险时代"的年代,无论大人还是孩子都胸怀着梦想,本作的主人公艾迪当然也不例外。

▲ 伟大的冒险家、同时也是本作 主人公艾迪的父亲基尔巴特向少 女伸出了提手。

であかった 話そう。 しつはキモ ギュバートの最空組が 地中質で発見された方包。

▲基尔巴特行踪不明 几天前 他的飞 船在地中海被发现。

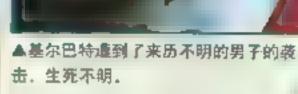


生在一个造迹

中 身穿白衣的

少女似乎遇到了

什么麻烦

野神者 たはたら 使が開始者 なる デースターを発し、シアン・ 

◆为了楼间父亲,艾迪立志成为一 名画性者

MIC 教到 W

在本作中,玩家要扮演出生于英国首都伦敦的少年艾迪、乘坐飞船在世界各地展开冒险。游戏中有些地点会以实名出现,而在城镇等的构造方面。制作方也为求尽可能地将那个时代的风貌忠实还原给大家。



▶在中心街上还有武器店、防具店和 旅店 这些RPG中的重要设施在本作中 自然也不会少。



◆ 伦敦的中心街、喷水池、路上的绅士等都还原出了19世纪来的氛围。在街上还没有冒险者协会。



▲在剔情上。艾迪还会前往天寒地冻的冰雪之地 地 在那里会有什么故事等待着他呢?



河流而不认识的战斗

▶在伦敦下水道中遇到了敌人,进入战斗前似 平还会有敌人的大魄力特写画面。另外值得一 提的是 本作中的怪物可是由南宫庆太大师设 计的唯。

◀不愧是Matrix。本作的战斗画面 和NDS版的8最终2]想 1 》看上去非



在迷宫内遇到敌人的 话, 就会进入战斗模式。 本作的战斗系统是最为传 统的指令选择式, 上手应 该会非常容易。另外,通 过选择"技能"(スキル)指 令,角色们就可以发动攻 击技能和魔法。

2319 化制介

飞船在本作中的地位非常重 要, 它不仅是艾迪等人的移动工 具, 在战斗中也会派上用场。另 外, 艾迪等人乘坐的飞船还可以 进行改造强化。打造超强的飞船 也是游戏的课题之一。



◀ 据悉本作在大地图上 移动时不会有徒步移动 方式。而是采用飞船来 代步。



▶玩家有机会接 触到世界各地的 名胜告迹.



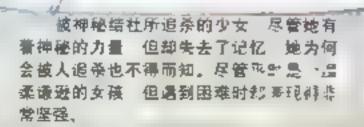




▲栗空 5、附任至中 移动时并不是百分 百安全的。有时也 会遇到空贼的袭 击、这时就会进入 飞船战。这条禁止 人想起了DC名作《永 恒的阿卡迪亚》。



魔法师 族的少 女。由于近年来同族 的人变得越来越少, 因此同族中和她同龄 的朋友更是变得思指 可数。虽然有时会题 得比较好胜和任性 但是作为魔法师的资 质还是非常高的。



▶▲擅长釓术的 艾迪会使用飞船 英部的色創进行 攻击 而擅长使 甲手給的帕特则 云度用就上名的 炮来攻击歌船。





宣词现分

对琪莉娅的育 成共有4种指令。

游戏里以15天为一个回合,每5天可下达 次指令,根据选择指令的不同,琪莉娅 的各项数值会发生变动,这些数值会影响 琪莉娅的发展方向,琪莉娅会变成怎样的

名女性,这些全部由玩家指定下的日程表决定。另外,学习与工作这两个指令还附带经验值系统,反复使用的话能让数值上升量和工资都得到提升。

▼使用指令也是要付出一定代价的 有些需要花钱 有些会增长期前短的疲劳度。注意劳逸结合 把超期前经的状态下达最为科学的指令吧。



EST.

让琪莉娅通过工作赚钱的指令 而且也能让她的特定数值有所上的的特定数值有所上,该指令的负面效果是会增加琪莉娅的要,虽然钱很重要,不过也千万不要累坏她才好。

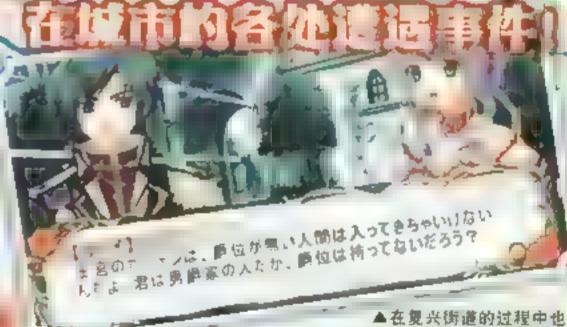
tell of the

帮助修复城镇 随着修复进度的提高 能够使用的设施也会越 来越多 而且还能为琪 莉娅积攒人气。如果修 复工作能得到王室的的 定。还能够获得朝廷的 矣赏。 W.F.

回复疲劳 给琪莉娅鼓动的指令,包括"在家修养"。"放松身心"等多彩内容。如果和琪莉娅一同旅行的话 就有机会发生比平时更进一步的亲密接触。

部分計量

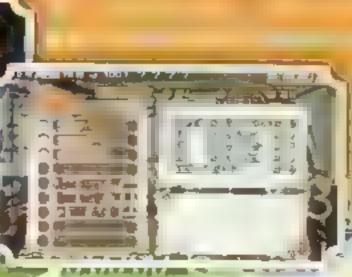
该部分包含400种以上的特 、殊事件,玩家可以在王国内自由 移动,跟各处的角色发生事件。 不同的事件会导致故事分歧,本 作共为玩家预备了多达20种以上 的结局。



▲在复兴街道的过程中也 会发生各种事件,还有获 得新道具的可能性。

可究与漁器





25



传系列、游戏最大的卖点就是将"《传说》 **菲列"的多名人气角色汇聚一堂,让这**

些熟悉的角色体随着玩家共同冒险 在前作发售约一年本后、NBG1又宣布了该系列第二作的制作计划。 平心而论、前作只能算是一款不过不失的作品、希望本作的开发方Ata System 最近刚刚制作完PSP话题 作《梦幻之里 携带版》在听取了前作玩家们反馈的意见后,能够在这作中将前作的不足进行改进吧。

本作的舞台,是将世界树带来的能源"玛蠓"作 为生活根本的世界古拉尼迪(グラニデ)。 很久很久 以前,这片土地上曾经图绕着玛娜发生过世界规模 的大战,相传这场战乱最终由一位突然出现的勇者 终结。这个传说一直被人们传领至今。有一天,少 女卡侬诺在公会据点班鲁迪亚号甲板上工作时,本 作的主人公突然从天而降。主人公虽然身体没有什 么大碍,但由于坠落时的冲击而丧失了记忆。什么 都想不起来的主人公,决定暂时先在公会中帮忙。



▲班鲁迪亚号出自《永恒传说》。 作为塞雷斯蒂亚七大秘宝之一, ▼从图片来看 本作将会有类似 二刀流的新取业(出现,相信本作 中新职业的数量 将不止这一种。

新职业



会的少女,是个开朗的女 装,有时也会给人一种轻 飘飘的感觉。她对世界上 的一切都充满着憧憬,遇 到困难时总会勇往直前。 名字和前作的原创角色一 样都叫"卡侬诺"。她们之 间有什么联系呢?

便与前作差别不手 游戏的画面风格以及人物

年計

學高

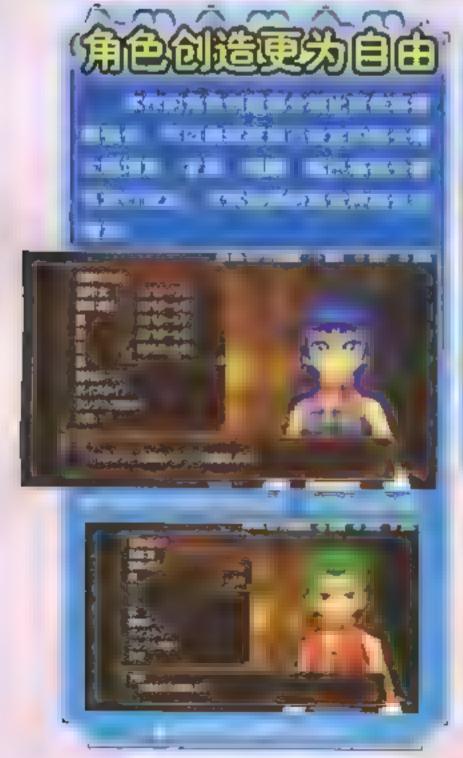
- 75

4442

SA 70













1. B. C. F.

指人类30 漏梅能 源、甲令的力量。

装备之后便可侵人心之迷宫的被拟装备。除 了作为基本的武器防具外, 图号索馬延溯有飞 行 钻地等特殊能力。如今,索玛可以算是与杰 罗姆对抗的惟一手段。

心之结晶

隐藏在人内心深处的感情和意志的结晶、 若失去结晶某一部分, 与那部分相对应的感情 或记忆也将消失。

索玛的特殊能力。能够让使用者与他人 进行心之交流。

Contract to the second

杰罗姆是 种霉性 在人类或动物等生物 上以甲版利亚为食粮 的某种神秘存在。而狄 斯皮鲁症就是杰罗姆引



起的精神污染,杰罗姆通过破坏或操作期彼利 亚、比"八、暴走。

KELY YA inth and 各人通师任使用根据的 所区4数数测度探测

PS2版 "

本作的战斗是 以PS2版的(宿命传 兑)的战 4系统为墨 础,并加以改良而 成的, 当中包含了 浮空 多人协力等 爽快的要素。参加 战斗的人数为三 人, 不过剩下的同

伴也不会闲 着、战斗中只 要满足特定条 🐷 件便可将他们 四出来使用合 体攻击。



民珀似乎能够和不应存在的 P . D. .

●高面的た 上角显示了 敌我双方的 具体位置

▼ 图中琥珀身边有一名熊发男子 当初他和琥珀一起倒在了岸边。

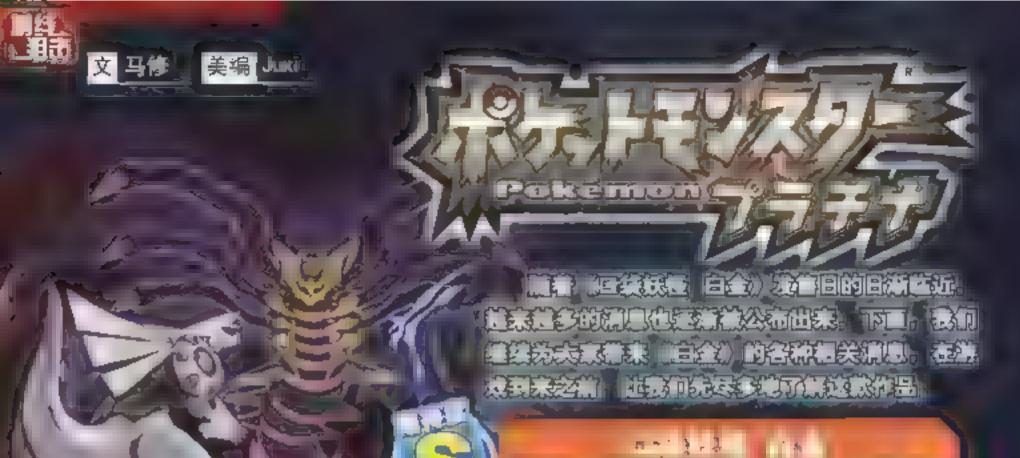


▲辛格利用技能将敌人 打上天。 聚接着其他同伴 跳起来进行追击。

新系统?

....

因某种原因离开故乡 踏上旅途的少女。某次昏 倒在海岸时被辛格所救。 琥珀时常会提起一位不知 名的女性, 而那名女性似 乎就是让琥珀踏上旅途的 主要原因。



EFFER 2008 FEBRUARY

新过《钻石》珍珠》的朋友们。想必已经 对银河团非常熟悉了。作为新奥地区最著名的 服势力。他们一直敢力于利用神兽的神力达成。 统治世界的野心的目的。不过现在银河团距离 目标还很远。游戏中他们正要从新奥本地的神 善下手,然后冲出新真。走向世界·



さあさ マースやここは ひきあげるとしよう

发电 被银河因占据的副情 女孩的管理 照例被绑架 然后银河回 四天王之一的玛姿挡在了主角的画自 等一下 图中那个青色头发的科学 家模样的人是谁 新角色 难道也和上 次公布的两名新NFC对应 是那个长得又 凶又刁的博士



银河团的老大 组建 了一个遍布整个新奥的黑 垫) 的心作当力。 DM S

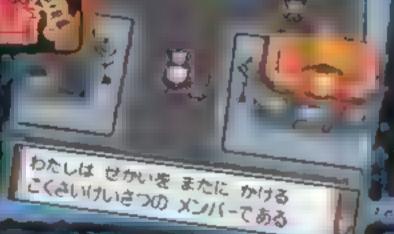


银河团的三个干部,是赤木的得力部下(最起码比火箭队那二位强多了),为了帮主老大实现野心 游戏中他们会给走角设置重要障碍。

还是老样子,大众脸 男女性的发型 不同也只体现在长短上……

有规则和的国际刑事移

但是这种事团然应该全民参与。但也不 能光指重调等等等众们。《白金》里终于 出现写道查接词团的国际刑警。要民争力一 起粉碎银河团的野心吧。



東地平海 東地平海 全

基拉帝纳是破裂世界的主人 破裂世界 中 而当出现在我们的现实世界。它就会变星很香雕,很神秘。很不可思议——这里的 咸《钻石》珍珠》中的异化形态。主人基拉帝纳以自己的原始形态生活在其

基本条件(原始形态)



▶查達中不再 以的世界里,水 的流动似乎也与 正常世界不同

关于基拉帝纳原始形态的最新消息是特性由压力改为了浮游。完全免

VIVANIA DE LA CARTA DEL CARTA DEL CARTA DE LA CARTA DE



形态的自然回复变为了天之 塞可以令技能附加效果发生几率为原来的》 往的报道 倍。如此,它的草系技 中。我们

能种子核融除了给予对 **卜 在** 手威力高达120的伤害 输出。更有80%几率令 对方的特防下降。而且 围绕天之思惠特性 更可以做天空形态的 塞伊米衍生出一套全新

的战术。

需要注意的是。大 地形态和天空形态并非 遊化关系。而是迪奥西 斯那样一种精灵的的不 同形态。因此基本可以 肯定的是天空形态还可 转换回大地形态 至于 是用其他道具还是依旧 是用古拉西蒂亚之花进 籽形衣转换 脂肪还是 未知。



影啦!

在已经确定。让宴伊米由大地形态转换为天空 形态』需要借由一种名为古拉西勒

古拉西蒂亚是2008《口袋妖怪》 服乐团〖剧场版里的古拉西蒂亚之花之花同样 **是非常重要的道具。在《白金》中,将古拉西** 腓亚之花对塞伊米使用 塞伊米戴由可爱的大 地形态转变为了天空形态。

变成天空形态后门塞伊米的特性也由大



BPと けいひんを こうかん しますか?

▲用黨得的時来接取纪念品吧!



しんけんしょうぶが できるのですねり

▲专人期待的比试在等着各位。



《绿宝石》的话』 那么一定不会对战斗开拓区(ボベトルファミチュブ)感到陌生』(戦 但内容要率當出许多 **是藏斗区域的进化**

顺有的战斗塔在内,可供玩家挑 腱的设施达到了5个 [

也需要等用目頭 关。获得联盟冠军后。才可在二 周目挑战,而且这些饲样会有这 样那样的规则眼制 当然『挑战 中玩家也能获得8个 燃后用BP去 中实用的纪念品



ようこそ バトルフロンティアへ!

加量。功能的太陽进化

Wi-Fi功能是《钻石》珍珠》出现的新的联机方式。将无线网络联机的概念首次应用正在强调联机的《口袋妖怪》中《安抚家的联机范围摆脱了空间上的限制。而在《白金》中 Wi-Fi功能还将大幅进化 下面我们为大家——说明

Windle,对例是那





ボケモンセンター W ーF ひろばへの こあんないは こちらです!

AWI-FI广场自口维妖怪中心地下的量左侧自 门道人。

▶ Winder俱乐能大厅。大家可以从这里去接触战斗齐叛匪。不知 说《白金》的战斗齐叛匪是否定 特玩家间的协力战斗和对战。

ទីឲ្យថាថាត្រូវប្រាក្សាប្រាក្សាប្រ



●WI—「联机的 小游戏 往長 食器的大嘴里 沥食物。 appopulation

可回回回回回回

ស្រួត្រូវត្រូវត្រូវ



的情報 在《結石 珍珠》中 实现" 全世界范围内的网上口袋妖怪交换。在《自 全》中 "S也得以进化为全球蜂蝠" 一 机能将大幅进化 画自已 知的 是可以通过名为最与记录器



▲坐**落在长楼市的著名的**學 "大里 本年中成为了增加 许多新机能的全球整備。



基本记录基

新的道具。可以把战斗过程记录下, 来。并可传到两上和朋友分享。



WWW.Dreigitasterate in

DRAGINEALL

17. 4 NOS

本作是"《龙珠》系列"登陆NDS的第三作。类型为动作冒险。游戏的关 卡和动作非常丰富,玩家要操作小悟空 在3D的地图中进行冒险,以获得龙珠为 目标打倒各种敌人。 游戏采用了《龙珠》系列"最初的剧情描写了少年时代的孙悟空和布尔玛寻找七颗不可思议的龙珠的故事。游戏版的故事和原作一样分为若干个章节每个章节里都为玩家准备了专用的关卡究竟小孙悟空点,怎样的机关和敌人呢?

和相相和 和相相和 和上 和人 和人 和的 和 ANDS的上下两屏都是拿来显示地图的 使战

▲两人只要有 人侧下就会GAME // OVEN、所以除了要 // 一边青睐敌人外 另一边也要保护布 尔玛的安全。

幼的 ● 年 多 美 卡 8 章

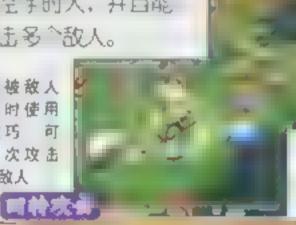


战斗中悟空的动作分为参如意棒。 模式"和 格斗模式 两个模式都 只需要用触控笔就能操作。在某些关卡 我们还能通过获得各种 强化点 数"来强化这两种攻击模式。

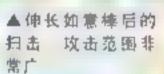


使用武器"如意 棒"进行战争的模式。因 为"如是棒"有着自由电 缩的特性,所以改正范围 要比空手时大,并目能 欠汉击多个敌人。

▶当被敌人 包围时使用 的技巧 可 以一次攻击 多个敌人



▲攻击单个敌人时的常用技 力不俗





使用拳脚进行的格斗战的模 式, 攻击频率非常快, 而且还能使 用威力强劲的"龟皮气功"。



■使用双拳将敌人吹 飞的技巧 蓄力的时 间越长威力越大



人可以如此 作, 早年, 日本山下縣 ध高,

有尔里的行动。

战斗中布尔玛也 会配合悟空一起攻击 敌人,和悟空不同的 是,不会武功的布尔 玛会使用枪械来作为 自己的攻击手段。

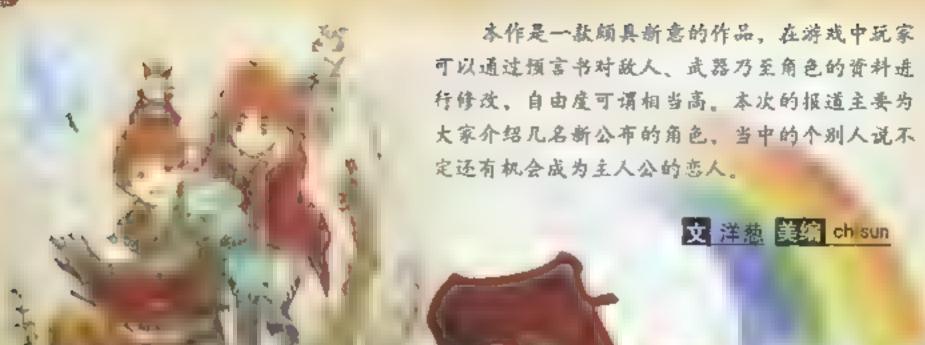


◆ 康 ~ > 卷 か 布尔玛曼 用的武器还有机关枪等

▲▶限定时间内用触控笔 快速划动 "龟波气功 的 字样 然后再点击任意的 方向就能使 龟波气功" 射出。

决逐划动成定名





ALCODF ALCODF

アヴァロノコート

岛最强的金哥

作为同伴,精灵们不但 会为主人公指明前进方向。 还将在战斗中出手相助。只 要多加利用,他们能在冒险 的旅途中起到很大作用。



▲除了会对主角进行战 斗损辱。在迷宫中遭到 难题时,转是们也会给 出重要的提示。

■在战斗中主角可召唤 稱號 并命其以强力的 施法给予敌人重创 ▼只要拜托賴是,我们 就可以更放游戏的系统 设置。另外还能看溫之 前发生过的各种事件。





語品即密語

完成任务不但可 以增加预言书中的情 报,还将影响整个世 界的发展。若不去消 灭那些会伤害人类的 魔物,那么这个世界 有可能走向毁灭。



与他人进行交流

与城镇里的居 民进行对话就有机 会接到任务。若交 流成功, 还有可能 与部分角色发展为 恋人关系。



▲与不同的人对话、并接要他们 . .



经营费武器店的男孩 虽然很自大但做事没毅力。他 还有一名双胞胎妹妹。



罗麦欧尼的妹妹 据 说她心目中理想的恋人是 日子用中华心



* 培丽的母母

在战斗中若成功将敌人打上天。那 么只要在对方落地之前找准时机进攻、 就可以让对手一直处于浮空状态。



◆先将对手 打上天 接 着必须想方 设法不让对 方落地。



▲远看攻击次数的增加 敌人和主角也将越飞越高。



▲ 達到最后,竟然会进入宇宙! 在这里 為化學人吧



《超时·飞钥》是于1995年在SFC平台 发售的超热 IRPG 不管是在日本还是中国 国内都有着不菲的人气 本作有着堪称梦 幻的阵容·两位铺桁制作人分别是 (DQ) 与《子》之人的专并维广和政口牌信、人设 则有大名鼎鼎的日本国宝级画师鸟山明。 在当时看来极为出气的画面表现、形象鲜

明的角色,引人入胜的剧情,气势磅礴的 音乐都让其成为众多玩家心目中无顺可击 的"神作" 本作于4年后发创过PS移植 敬 而在时隔 3年的今年 我们又可以在 NDS平台与之重造了

游戏原名

系统各方面者 是当 时的最高水准。

译为"时间的 扳机" 而本 作的主题也跟标

题相符。故事的序盘发生在即将重叠建国

1000年纪念日的加尔迪亚王国。主人公克 罗诺无意中触动时间扳机,开始了自己独 特的旅途。在穿越"中世纪"、 的冒险中, 克罗诺一行会遭遇各种事件, 不久后知道了毁灭世界的悲惨命运。穿越 在各个时代, 邂逅各个同伴, 克罗诺能杏 从命运齿轮狭小的缝隙间逃脱呢?



那等是矛盾的大冒险

游戏中主人公 - 行要经历现代、中世纪、未来、古代、原始等多个历史时间,每个时代都有独特的冒险经历等待玩家体验。



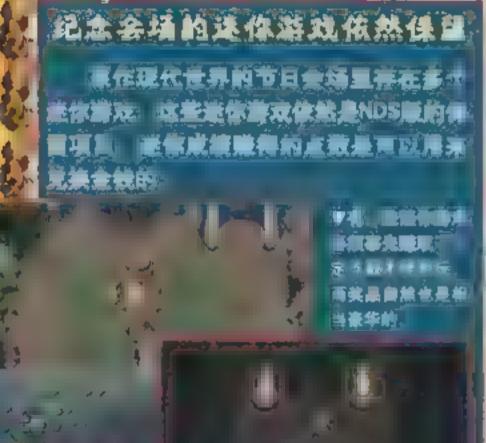
作联集会理

克罗诺、露住以及玛尔生活的时代,加尔迪亚 不生活的时代,加尔迪亚 王国即将迎来建国1000周 年庆典。





■世界地 图会受动 会会动 的 形变 生变化





这是獨王军全线攻占王国的黑暗的代,尽管王国骑士团奋力与魔族对抗,可面临苦战的军队人心涣散,面, 临崩溃的边缘。



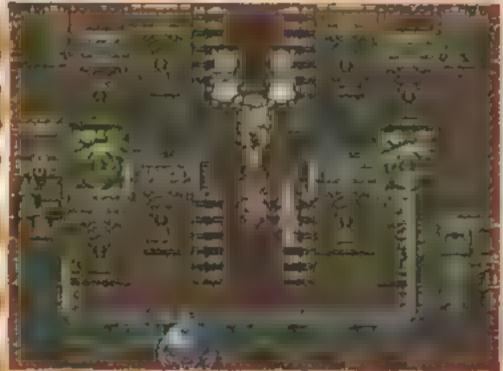




因为某件事情 变为废墟的未来世 界,人们躲避在世界 上为数不多的防空壕 中苟延残喘,世界上 满是暴走的机器人和 荒芜的废墟, 这个本 该是人们想象中的乐 园时代, 却无疑极为 凶险。





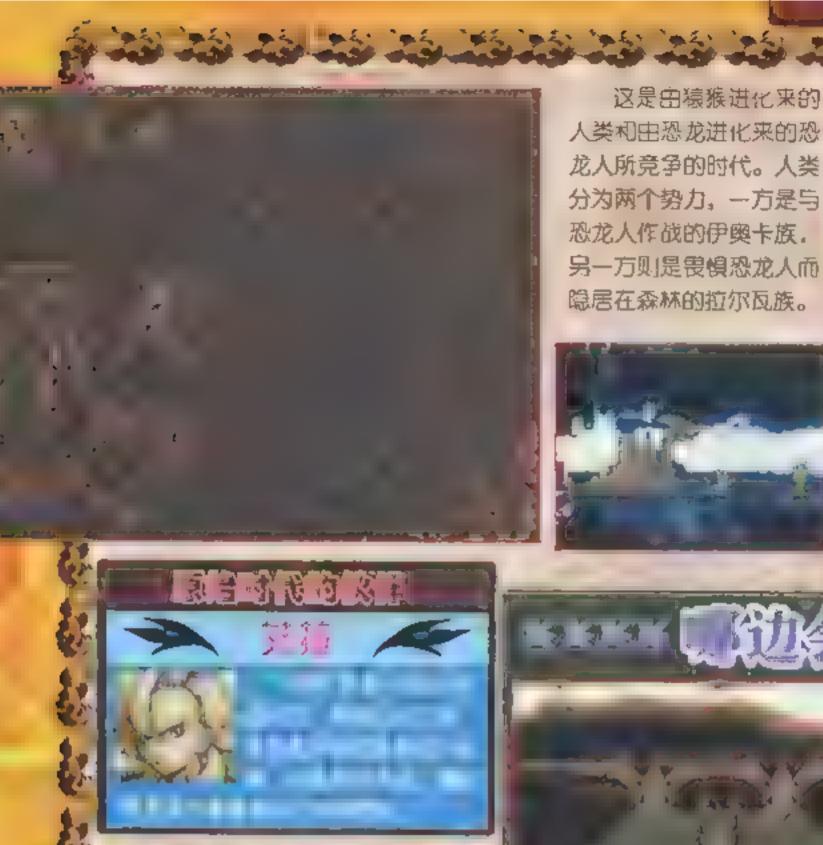


魔法的时代,拥 有魔力的人在浮游大 陆上构筑了王国,而 没有宽力的人则在冰 天马地的大地上过着 暖回的生活。

▲在连遊大陆生活的人们每天从 事持權法研究。

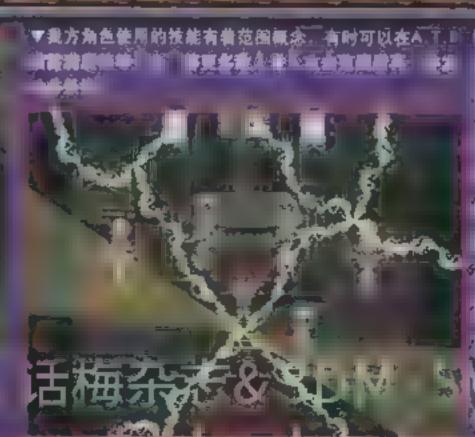
0(0)(0)(0)(0)(0)(0)(0)(0)(0)

工作系统采用的是 順深漢后才能行动。 mas版的本作使用的是读 ■ 槽没有更 □散表位置的关系会影响 到東方攻防能力和教育角色的体力发击。











◆ 游戏的主人公、西军大将石田·成、玩家手中的

他究竟能否改变历史反败

为胜呢?



采配いゆ、c

由Koel的"(无双)系列"制作团队"ωorce"推出的本作(谋略的未来)继官网公布的神秘预告后,游戏内容及画面也终于于近期亮相。而就目前公布的资料来看,本作是以战国时期著名的"关原合战"为背景,主人公则是历史上死于这场战役的战国名将石田三成。为了履行与已故主公丰臣秀吉的约定,石田要成为丰臣家的守护者,率领西军与德川家康来一场一统天下的定局之战。

游戏中的战斗分为战略和交战两个环节,战

路环节玩家主要扮演石田到战场、阵地探察地形等,从我方武将处打听各种有用情报、进行道具的收集。完成了这些准备工作后就会进入交战环节,玩家开始下达"撤退"、"炮火攻击"等命令指挥作战。而本作最大的特点就在于,对于军中存在的不同意见,玩家要对其进行"说服"。"说服模式"下,玩家扮演的石田要与持不同意见的武

▶石田的家臣岛左近,闻名天下的战

术章。虽然比较毒舌。但对主公忠心

耿耿,是石田不可多得的好部下。

将进行一对一的问答游戏, 武将提出的各种问题都要由玩家来做出判断与问答, 而答案就要从战略环节中搜集到的情报中寻找。说服成功不但能提高战胜几率, 还可能得到一些新的重要情报。

另外,本作打着"完全不同与以往的崭新作品"的旗号,从人设到游戏方式都给人耳目一新的感受。游戏中发生在各就多身边的插曲事件也充满了幽默



●等待玩桌下达作战命令,这个时候之前

▲本作中的游戏系统比较特别,尤其是 1克 足形。 服模式"的画面看起来是不是有点眼熟呢?

幕未恋华 新蚕组DS





PS2上以新撰组为题材的女性向恋爱游戏即将登陆NDS! 在 本作中玩家将扮演 名为实现自己的梦想而加入新撰组的女性队 土、和近藤勇、土方岁三等新撰组成员 起经历心田屋事变、油 小路之战等历史上有名的事件。游戏中可攻略的角色共有十名, 冲田总司、斋藤、以及才谷梅太郎等历史名人都将登场。整个故 事由二十二个章节构成、除了PS2版原有的剧情外,本作还将新 增加大量的特殊事件。即使是接触过PS2版的玩家也可以找到新 的乐趣。由于平台是NOS,"触摸"当然是少不了的。出现CG画 面时,玩家可以利用触控笔随意触摸里面的角色,根据玩家触摸 的僵置角色还会作出不同的反应。另外,森田成一、小西克幸、 樱丼孝宏以及皆川纯子等知名声优都将为本作献声,声优阵容可 谓相当强大。



▲在本作中冲田总司不知最后是否能战胜 病魔呢?



▲温天 飞肉 虽然主线比较明暗 中还是穿插了不少恶稿剧情。



▲素藤一亲自榕主角练到。

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE チーズスイートホーム ナーがおうちにやってきた!

因漫画而大受欢迎的小猫小叽,不仅被搬上 电视动画化,可爱的周边也是接一连上地推出。 现在,这只治愈系的人气小猫更是要登 LNDS让 大家来收养它了一个性调皮、长着一张圆圆脸又 表情丰富的心叽本来是一只与妈妈走失的流浪小 我捡回家""肚子好饱"等,

猫,有一天它被好心人 家带回家收养。来到新 家后,在家人的悉心照 料下, 小叽不再感到孤 独,每天的生活都充满 了温馨与欢乐。相信不 少喜欢小叽的玩家都对 原作中这只小猫的"请把





▲离开妈妈的小叽很快有了一个新家。



▲怕水的小叭 每次洗涤都想选跑。

个性台词印象深刻,而游戏中的小 叽又会是怎样一副可爱模样呢? 玩 家除了可以用触控笔抚摸小叽、与 它互动外,游戏中收录的各种有趣 的迷你游戏,以及只有在特定日子 さ会发生的情報厚料也でも期待。



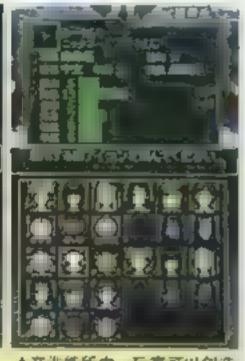
エルミナージュ DS Remux 暗の巫女と神々の指発

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN

曾经在PS?上发售过的(巫术)类迷宫探索 HPG(冬宫 暗之巫女与诸神之戒)就要在NDS平



▲游戏采用主观视点战斗方式 从公布的战斗画面我们可以发现。敌人的造型还是刻面得非常 精细的。



▲在训练所中 玩家可以创造 属于自己的角色。从下集中数 们可以发现、可供选择的头像 还真不少。



台登场了 游戏的表现方式和许多同类游戏一样,都是主视角型迷宫探索。一开始,玩家可以从不同的种族和职业间做出选择,打造属于自己的角色。而游戏的目的,就是接受国王的委托从迷宫中找出戒指,当找齐6枚戒指后,就可以挑战暗之巫女。游戏中收录的迷宫数量额为丰富,包括14种基本迷宫和一种隐藏迷宫。本作中可供选择的种族一共有12种,除了9种基本职业外,只要满足特定的条件,玩家就可以选择奥伽、哥布林、魔傀儡这三种隐藏种族。另外,游戏中敌人和道具的种类也很多,敌人有200多种,而道具更是多达370种之多。组建一支属于自己的队伍,朝着沉眠在迷宫深处的宝物进发吧。

550 5 5

逆境无赖カイジ Death or Survival

人气赌博题材动画《逆境无赖 升司)即将游戏化。本作的主人公 是一名人生不如意的青年伊藤开 司,他因为好心为朋友做担保人 而背负上了巨额的债务。为了偿 还债务,开司听取了一个名叫"远 藤"的男人的建议,参加了一场神 秘的赌局, 如果开司能从赌局中 获胜的话, 那债务的事情将一笔 勾销, 虽然条件看上去很诱惑, 但开司不知道这其实是自己永无 止境的噩梦的开始。和原作的情 行一样,游戏版的本作中,玩家 要扮演开司为偿还债务参加形形 色色的赌局,赌局以小游戏的方 法进行,种类包括有猜拳、走钢 条和纸牌等等, 并且每一种小游 戏都有多种玩法。



这是

旅渡王デニエルモ、スタースGX タ

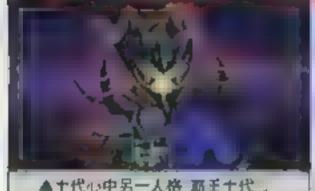


本作是"〈游 戏王GX)系列。在 PSP平台的第三 作,游戏的背景 依然是TV版动画 《游戏 EGX》。玩 家在游戏中要扮

演的依然是 动画的主角游城十代,和自己的朋 友丸藤翔、天上院明日香等人一起,与学院的

同学们以及自己的宿命对手展开决斗。游戏收 录的卡片数量极多,甚至包括了最近发行的新 卡组、官万称本作包含的卡片数量是历来最多 的。同时在1V动画中出现过的人物也会纷纷加 入游戏中, 让玩家有更强的交互感。游戏将支 持与前两作联动,成功联动的话可以获得一些 珍贵卡片和卡组。动画中,十代心中的另一人 格觉醒,而游戏中也会出现相应的要素。并 1 且,动画未尾出现的重要角色卡片精灵"尤贝 尔"也会在游戏中出现,作为故事的关键角色。 它到底会起到什么样的作用呢?

(文: 盲先知)



▲十代心中另一人格 新壬十代 。



▲抽到新卡片了:会不会是超越看的卡片光?



▲在学苑中的BE6部分也是必不可少的。

本作是美少女养成游戏《美少女梦工厂》的 系列最新作。继PS?之后、PSP移植版终于也 将与大家见面。人设方面再次由参与过系列前 三作制作的赤井孝美担任,熟悉而怀日的画 风、一定让该系列的老玩家们倍感亲切。与前 作类似,游戏中玩家要在小女孩高中毕业前的8 年时间内,将她培养成亭亭玉立的美)女,而

温柔的护士、可 爱的动画声忧、 Cosplayer, 就 要由玩家自己来 决定了。看着小 女孩在自己的养 育教导之下渐渐

充满了成就感呢?而届时还会同时发售本作与 (美少女梦工厂4)的同摆限定版,其中更是包括 了由赤井孝美与第4作人设天广直人绘制的《美 少女梦 I 厂 携帯版画集)(哲名)。

(文 嘟嘟)



০ টা ক্লছ.



与少女一同旅行游玩也 成长,是不是会是本作中的一大克点。





BOOST。

#病療計加速与转音機定性

CYMEN SYSTEM

#病療計加速与转音機定性

#病療計加速。加速底与转音機定性

#病療於加速。加速底与转音機定性

#病療於加速。加速底与转音機定性

#病療療育物音機定性

司 中并不是 开发就全都可以在商店买到 而是要随着游戏的完成度一点点开启。 再加上性能优越的部件的换购点数也很可怕,所以想要在初期就 次性改造到位是不

现实的,并且我们还要考虑选手的能力培养也是需要消耗点数的,所以初期的改造一定要用点心,好的改造会比提升车手的能力效更来得调显。CYBER 5YS EM虽然可以使3项性能增长,但初期可以买到的部件都只能对CYBER SYSTEM进行很细微的调整,效果不明显,还不如直接买好的W NG与BRAKE来提高车辆的转弯控制和手感。当然车体的改造也要根据所将乘车辆的性能而算,比如制动优秀但速变明显不够的车当然就要先换ENGINE了。

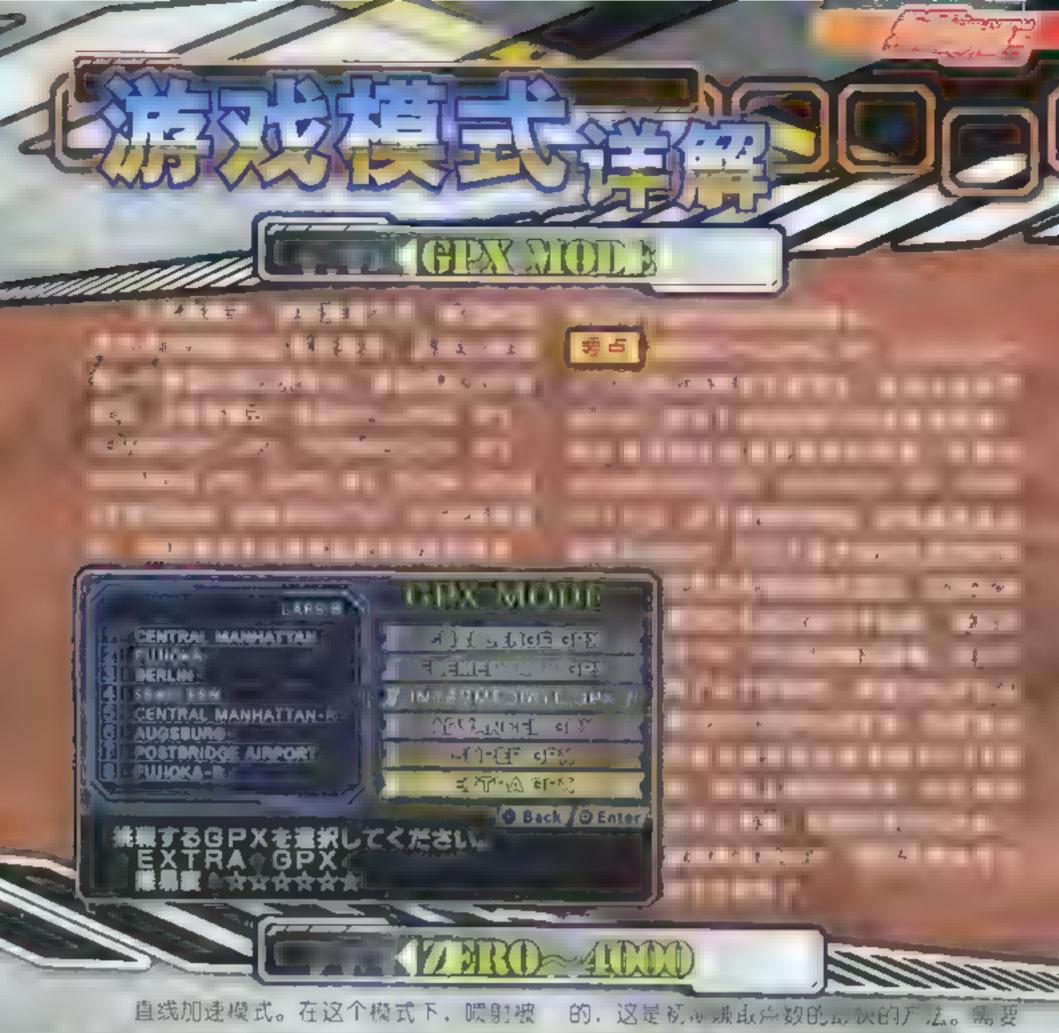
▲这 项可以调整喷射时的能量直耗 集以真考虑好

军体架构的切换分别是对应直线与弯 活两个状态。黄色标志状态下(屏幕右下角显示,根据车辆不同名称也不同)车 的最高速度提升,并且可以启动映射加速 模式,但转向性能严重不足,而蓝色标志 状态下虽然车的最高速降低,但是转向增 到,并且可以适览越野路况。而映射系统 常跟我问题高的(山脊赛车)的氮气槽系统 增如出一辙。需要注意的是在按F开启了 瞬期后如果再次按F是结束瞭射并切回到

黄色架构状态。而按证则是结束候射并切回到蓝色架构状态。一般每个赛道都会有一个喷射专用长直道。这是启动喷射模式的最佳机会,但要注意一点。8°自挑战模式与大奖赛的后半部分,有些概道是需要在小直道也启动喷射的。这是歌舞胜利的关键。

之所以把这两个要素也纳人系统部分,是因为它们在游戏中也占有很失比重。对于轮胎,很多赛车游戏中都有相对应的设定,而在本作中甚至连每种轮胎都有使用公里数的设定,此外还包括抓地力与加速度等,因此比赛前对于轮胎的选择也很重要。而加油站的设定则是与轮胎紧密相关的,进入加油站可以给车辆要换轮胎和补给赎射槽,不过会浪费一定的时间。

实际比赛中,这个系统是很有意思的。要想转导效果好,抓她力是很重要的,那么进站选择轮胎就会丧失时间的优势。相反,为了不进加油站浪费时间,轮胎就会丧失抓地力。所以如何选择进入加油站的影机显得很重要,不过比赛往往是充满变数的。而赚射系统就是使其变化的原因,因为行业中等轮胎抓地力不适时,应而更多是使捐债制漂移过弯,原来的另势就会变成优势,喷射的这种作用大奖赛模式下的后几站中尤其突出。

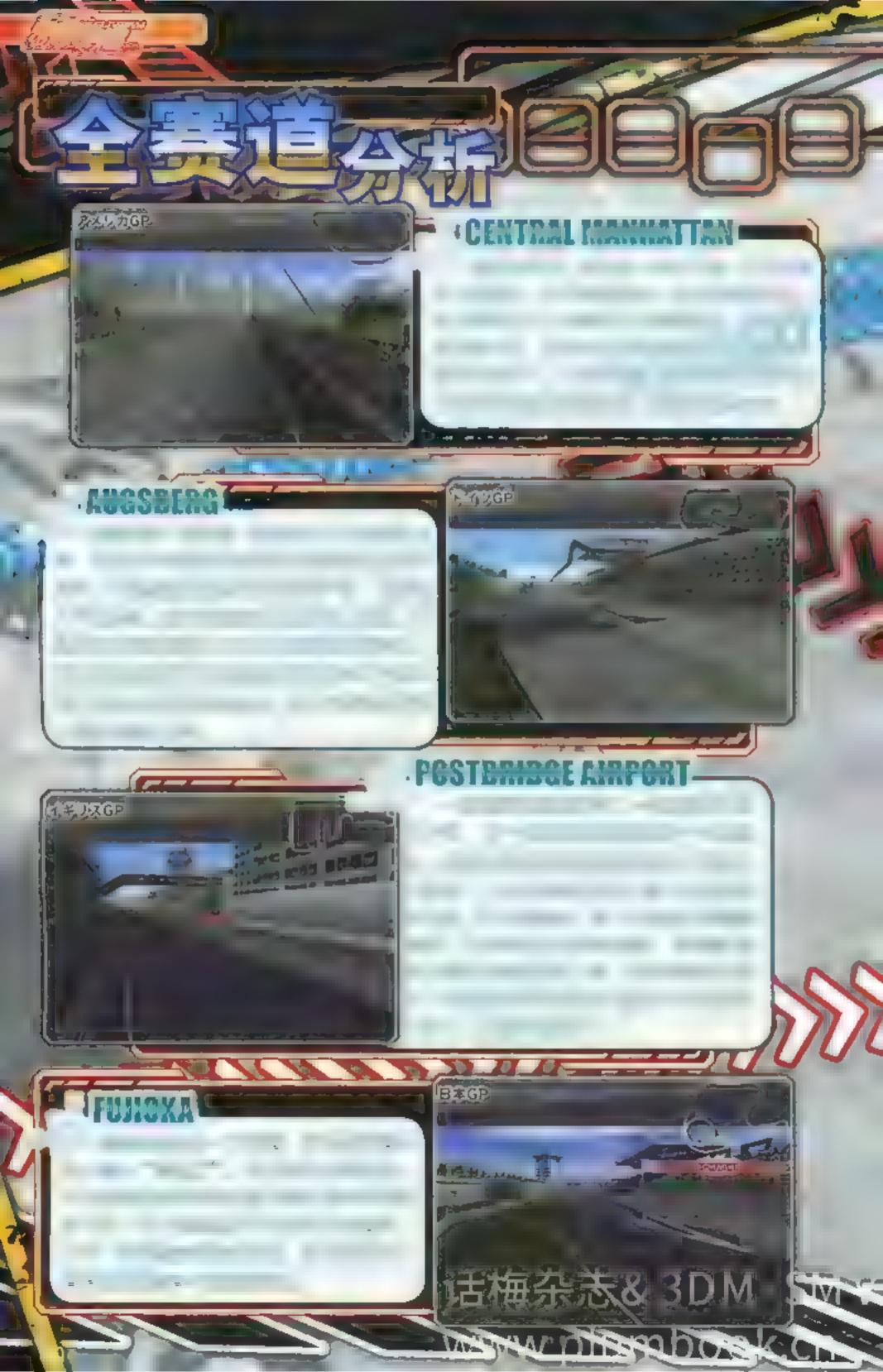


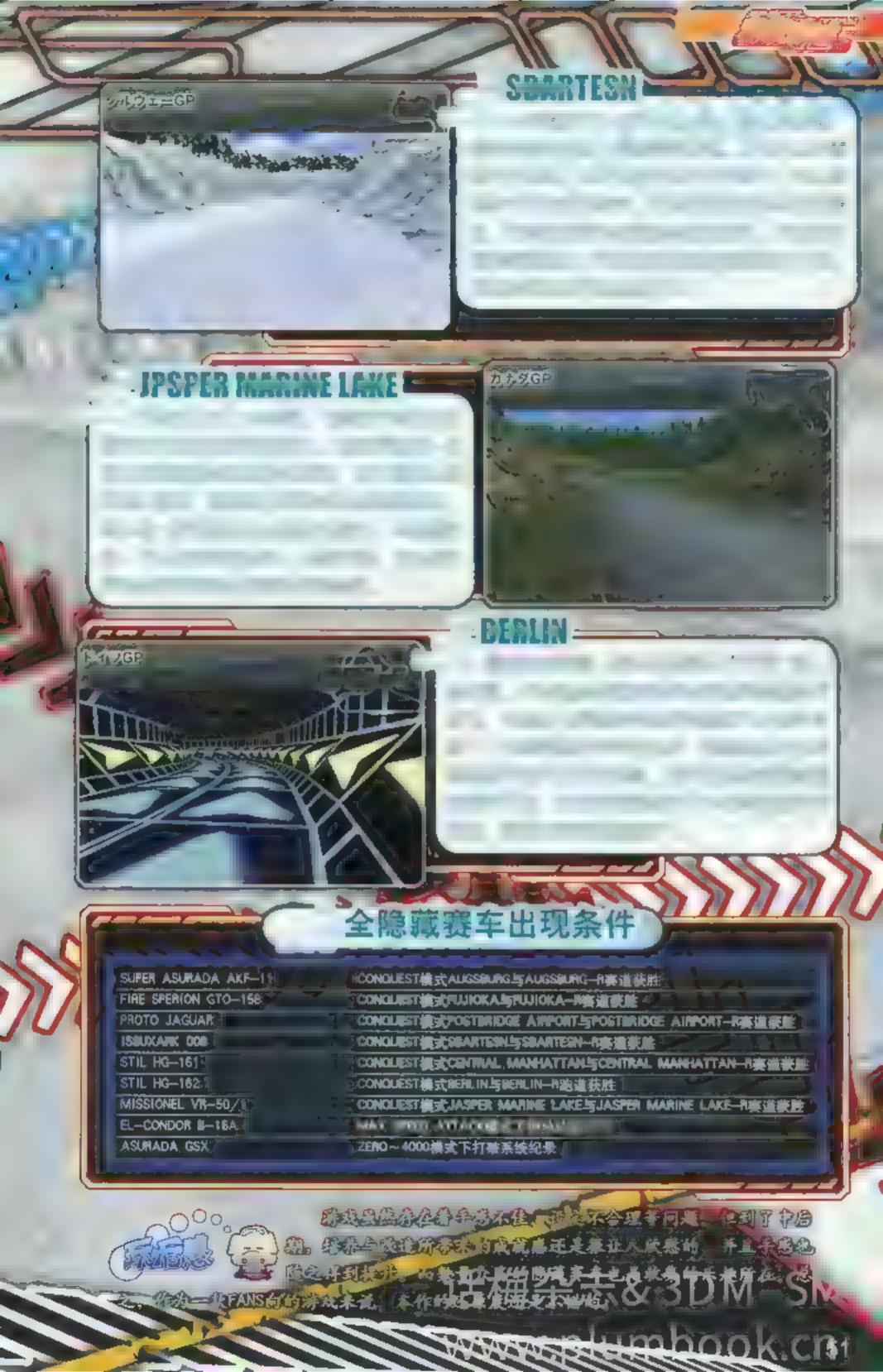
直线加速模式。在这个模式下,喷射被禁用,同时换档强制被切换到手动,因此考的就是玩家的换档时机。玩家需要看表手动 升档使赛车在最短的时间到达最高档然后到 达终点来打破时间纪录。

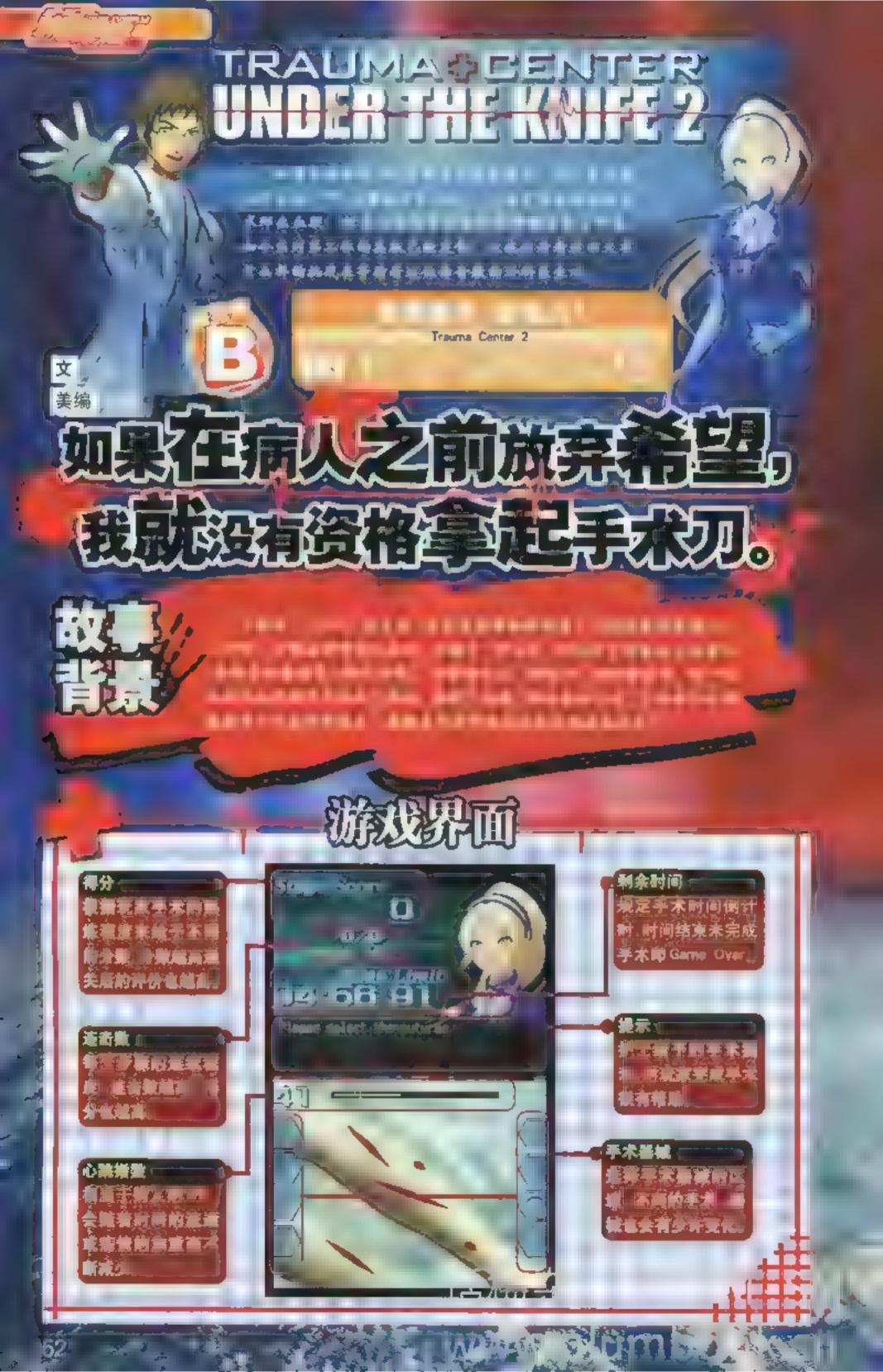
罗卢建议大家时不时就来挑战一下,不用 定要等自己的车被改到最快后再来一次性挑战。因为每次打破纪录都会给很多点数

的,这是初来兼取户数的点块的产法。需要提醒大家的是,由于每辆车的车套都不一样,所以选择车也是一个很重要的环节。比如,你如果选择了"KNIGH SAVIOH 005"去跑的话。那就会变地有难度,因为它的车表没有明显的颜色区分,不利于判断。而选主角的"SUPER ASURADA 01"就会容易很多。









基本手术器械介绍

377

采用颤新激光技术 制造的手术刀、能够发 射出一束激光束, 准确 地灼烧某些小型病斑, 而不至于大面积出血。



作 点击病斑或小瘤。

加入了促进伤口 / 愈合成分的消毒剂。用 于处理小型伤口或是 为機合后的伤口消毒。 也可以有效抑制伤口出血。



中 均匀涂抹在伤口上。

为请理伤口游师 或是病斑中的脓液而准 备的吸取器,为手术精 准度提供了很大保障。



京击淤血或脓液的区域,再向上滑动抽取。

功能最多的一个 手术器械。可以夹取刺 入伤口的玻璃、碎骨等 物体, 或是将较大的伤



口合拢,以易于缝合。某些特殊物件的取用也需 要用到手术钳。

(注) 使用触控笔按住物体后向特定方向拖动。

用特殊射线来探测 隐藏伤口位置的仪器。 即使是某些器官内的病。 斑,也可以用它来找到。



赤 点击屏幕。

器械、用于划开表 皮或是割去病器。



用于缝合极大 伤口的医疗器械。

操作 沿着伤口商边 来回滑动触控笔。



关心方止地人手术中心 跳停止而准备的针剂(相 当于同复升)。特定手术 也会有其他针剂出现。



首先抽取含适的针剂。再划动触控笔注 射入病人体内.

术后隔离手术 切口用的器具。

操作 从切口的一端 **拖动到另一端即可**,



一次手术时只能发动一次的模式。发动后出现一条蓝色 的计时槽,同时时间的流逝变慢。对于一些交发性的病变,需 要在该模式下模式才能控制病情。大部分后期的高难度手术 只有掌握好发动超执刀的时机才能顺利完成。







MAN MADE





承然大多数玩家都认为 产《合 漢头》系列"在3代之后表层放 开整下清。 粒锰大家还是十分影影 新作的到来。"经过了」之。"代街前| 图所题,在SNK Playmore 而(合金彈头7)。台率先集出NDS 版的《多丝印幕传写》版》 金彈头》表到"之前與实也參數次 登陆都前。何家顺也大多不给。不 知这次NDS版会不会让玩家们有 限勝一挑的意觉? 下離就让我们了。 課是下來影響。

操作

メタルスラ

	控制人物 车辆行走
1	向上瞄准
	部下
Y	开人
A	投掷手桶弹 发射炮弹
8	建筑
R	切換武器
	特殊攻击 丢弃车辆
-+Y	特殊近身攻击
L+A	丢弃武器
L+ + + Y	必奈技
1+8	比维中融主从

可以在



世等差元的模式與有两个 ENOTABLE MINAME THE 以积累到手定程度是可以提高军物的

模式



▶本作中新增加的State。耐久度報測。例 注于里光进去了前出不求。 化帕角谱等

以無消子第二字管也禁道接京都

当前的分数、车辆耐久度和剩余命数。

4. 当務武器前子弹數和手榴弹數

3. 剩余时间。时间用尽会Game Over

4. 当前解教俘虏的数量。 進音计量表。那家能在一定时间內施鎮命中意义的道。「 特達音计量學会变成自己并基渐減少一些这个过程中不仅便 分变成18條 前重此时告執承人还会出現金職 採果掌握標 好可以获得大量分量》是本件中最重要的得分子赚

以所持的武器。每个角金可以持有两种武器并自由切换

斯學康和特性的解析下來引他们的教學会有進典模別

1.刺涂約接关次数



■克拉克的 **化妆是食**鱼

为以"以"是多小动作图交流是直中进打到。 拉尔夫在使用机炮拳时。





RPG

STORY

推事发生在一个理查的未来世界。人们兼有于一种特殊的对战格斗运动,独自的主人会 来典就是其中的一员。为了获得今年的格斗大会理事,来具开始了自己的音斗。

游戏的推进流程。

游戏是中个首件或成中的"生人之之。"。故后,如在名 生造活动。有NFC对话,都集構場。生態工學情報。 著新我 收到的性理中。此時就往接定她中亞可特生學性。世歷多年大会 比赛。去數外層遊完或者托事件等等。許沒有是一定華人是主等 体配的。隨在被下了鍵就已,是因為下一年去數是新文章。 一個 时在下前的地灣遊園也含如一名是第二名號下是一。 是不是一句 文字"中》のエーナ"标生式即為創作。第二名域,至其因實而 地图上发光的她自然是触发的標準如此。



タイチレやないか

▲在街道中与NPC进行对话 推进剧情。

游戏的舞台行为E大区域 每"区域都有4个局定的场际分别是"大会参加处""姚龙等参观处""炒学夜购菜品""音律购买处"在下屋 会商不同感标来表示。具体作用如合表

在途的整件小地处可以多加技术等、每次都有3名对于、统术不同等级的 对于需要的参加要不同,技术而无论情况是不可再次技术。需要制度发展 取再来、企业小组处可以更改立人公的服装的包。 企业分别是是一个企业的

天干明件

新性在務成中的作用。等重要 多属程度的基本和氧化學制作 此所和主要用选择" NN"重看 "高度之言思格就会发展。多样 分为 1 美 一行大量 "大量的性" " 学校制件" " 1 、 6 、 6 件 "程度制件" 其中"大量解件" · 教育格性大量的参考表。"唐友 即件"大名是多数或者所主要 3 米等隔板作用 " 、 6 か 1 会 年 報 等于影件相关 "程可管件" 1 设备和系序或者本层的融资 即即" 本新学院戏。

一关平态并

接受委託事件后 颇要前在野外进行概要参班的正关游戏 在大ቃ图画角还得多年的正关游戏 在大ቃ图画角还得多不少,此时要一路看了深途的敌人。打倒一定数量的敌人后受责会升级。能力差升。沿途还可以收取全分争技。而在关底有时候会遇到大小。走了这走。



「自术操作」

- **海 原收值》但由为内理业下等对由上下降收值**。
- A. 安斯森系统/配合方向位于下海企业其他两个

河州田海線诗

- 业系核在游戏中被称为、上 有风 當 人 音等多种属性 种类超过100多种 必是核必须先在菜单中设置才能在战斗中使用 可以设置3个主要必条核和3个备用必条核 战斗中 下屏左边3个为主要必条核 右边3个为新用必条核 点击下屏可以切换主要和备用 发动必杀核需要消耗的 不同必杀核消耗的 数不同
- 当日P 明白一个以上所按下、增便可发动节多连击 此时根据节奏情的提了不断按下、增便可打定节奏连击 如果节奏把握得好 攻击传言录画 反之不位伤害锋低 连击还可能会中断



▲超级节奏连击的释放画面相当华丽、

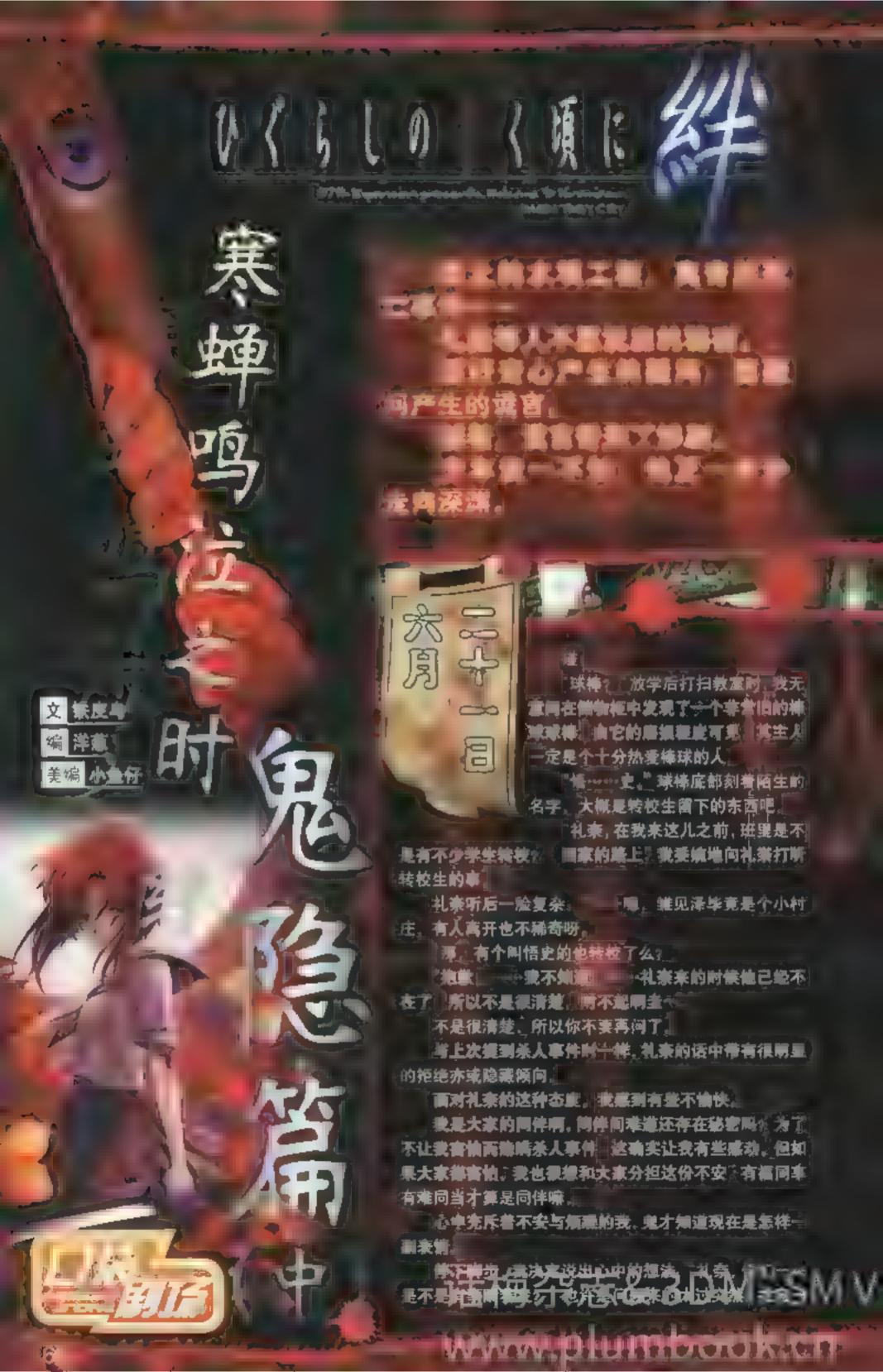
画面部诗

- 1 角色血槽 在作政中被称为 MP
- 2 冲击啊 关系到示级模式的发动
- 图 角色血槽的具体数值,减为0后角色到下
- ◆ 砂桶 会自动增强 中间的数字表示已蓄視个数量大可蓄具9株 使带要条接取书表连击都会直接即模
- 5 不多時 接下、做后出现节奏



- 學等力不足 密帶变为红色时 BP標如果酯構 9 个会出现 OK 字样 此时接近对手 按下"上一。" 就可以发动威力巨大的"超级节奏连击"只要正确地 根据节奏争成连击最后就会有大魄力的终结按画面 这可是基色原确的高级技巧,一定要拿接联,





时没能理解我话中之意

成《精谱》 没有啊。绝对没有。

"骗人。"我的话让礼来驻足,她一脸冷漠地看着我

絶对有吧。亦们绝对有事瞒者表。

机然说着语气和学的一样。但这样的礼意变还是 快一次见到 她等凉冽的眼神不禁使我心头一定。

有吗? 说谎。或是篇

有,

答案是肯定的。无论是与富竹的对话还是大石 整官找过我的事。在礼宗 他们画前我都只学不到 他们画前我都只学不到 他们是其实在我内心思想。

不过業又说原来:大家也对我隐瞒了### 件的事。这不就扯平了吗?

没有。我没有说谎……也没有什么事情看

挑雜。礼奈斯打握教的問答吓了到一样。她的 原神仿佛要有我看下去。那种眼神。 像是一条的握 的意

为什么要说道呢。第一昨天被老师两道是,是 承见谁了?

本石。斯耐大石豐富國为《富竹亭州》是電路到 学校连续表。不过《舞时礼奈娘们应该还在上课

在是面谈了很久哦。

为什么。礼宗全部得知道……

準个大叔是谁?

表不认识。

10人识的人为什么要找金—— # 10 到底 说了什么?

说的话,和大家没有关系"这是

谎话。

你骗人也

礼豪的叫喊声回 第在树林间。受到惊 吓的鸟儿们匆忙飞走。 我屏住呼吸,一种莫名 的恐惧毫无遮拦地向我 表来——站在我面前的 绝对不是龙宫礼奈。

源,这又是谁呢。 积礼奈拥有相同外貌 (1) 怎么。在快让人意思的沉默之后,她重出了 有礼泰一样的笑容。明明是那么温暖。明快的宴事 我却浑身如结了冰般寒冷而僵硬。

礼奈特验靠近我。近得可以感到她的呼吸 像差十有事情者我们一样。我们也可以对走一步 呀。这是一儿亲一黄的笑事。但那猎唐般的除海 並毫未变

走吧。天变凉了。

1 2 2 2 3 2 5

快的步伐向前方走去。

指的力气都容失了。

的冷汗患者

便推散这么能打扰你。其实昨天禁你的号码是 我的招号码。练想你拿笔量记———

起完号得度。大石询问我身边是否有不完劲的堆 方。原来如此,这才是真正要的——大人真喜欢拐弯 抹角。

遊此祝幸。我从大石亭里了解到一些常几年神秘 杀人事件的具体情况。并将礼奈今天具神的表现告诉 了他。在对话过程中听到了一件让我很在宣的事。第 四年主妇被眼打造死时。同时有一位名叫情观的少年 神秘失踪。而遂商之似乎是亲戚关系

> 他直到去年都在你们学校。 上学。你没听说过1

> 听他这么一说我想起在我 哪转学过来时,好像有谁说过 那个位子的学生转校了。你 就坐那吧。 之类的话

也就是说,我的座位原本是那个失踪男孩的?想到这里。一阵恶寒不由秦来。

啊,还有,关于你刚才 提到的定言礼李,尔曼好多 注意地。地位

话相并是ASSID操作系M



走。 开门 月光传来了美色的声音。 元素之下我只好暂时先有电话挂掉 抱歉 微父亲来下次再说吧。 好的 着发现了什么 请务必告诉我。

走。 开门开门: 催什么呀!

打开门。以见他编书 西怀红茶和曲旁游送来 2 水得是什么风,老者在全全全世界上的 全这来做什么?

别装了别装了。你们直了些什么。

漫。没什么。是朋友打来的。

不是美球性 医红红色 医水子及性毒素

不是吗?

老管在資什么嗎?

老爸见妻不無。坏美者 说"别妻了别妻了。礼奈刚刚 来玩了不是吗?我看你们事了 这么久。所以就准备了红茶。

无法理解。我完全听不懂 老言说的话,但为何我却冷汗 直流。她,她进来多久了?

当然哦。是我看诉她 上了楼后量里面的意是妻



東海大石港貨的这段財用。在東背后仅使用車用 米田港 港東一直第在等量水在这么暗岩港里 上一一直

■ **注着**任务 作等付出 有工什么





好準壓。好想種業

今天一早起来,我感到 异常疲惫。便决定向学校请 假。在去医院的途中,要遇到 了大石警官。之后他开车带 我来到村外某个小镇的一家 餐厅。继续昨天的话篇。

其实从悟史失踪时我就

業務不对确立。之后表对他的朋友。也就是的原先生 選查认识那些朋友做了调查,無果却有意外的发现。

以前教育对怀疑自己同样的大石很不清。但这次 发却只是静静地听着。

大石的表情前所未有的严肃。他是在让我做好能

这时,内心深处传来营告的声音。 不要再间下去了。这也许是量后…… 我深呼暖了一次,隔绝那个声音。 **发绝对,不会逃避现实**。

清後下去吧。大石先生。 大石献默地凝视我 见我毫不瑜揚斯重新打开斯里。 第一年光亡的是水 模工程的现场监督,据调查他在被分尸的数周前替和 膜蜻蜓者有过数次纠算 第三年是支持水坝工程的夫 妇的落崖事件。当时他里的孩子也在现场,那就是北 条沙部子。

> 什么?沙鄉子。怎么会! 嘘!

大石急忙逼视四周。对我常出一个《小声点》的 手势。我继续发现自己成了人们视线的焦点。

麦芽力压下心中起伏的事情。示意大石继续在下 说

養着第三年受害的神主夫妇。他们的女儿就是 古手梨花。

[編集] 这國在義制出声之前嘴巴就被大石的手绘峰住了。

www.blumbook.cm

年失踪的男孩叫做北条情愿。是沙存于的亲生哥哥。

联系。

等等。所才的黃酒中一直未提及礼奈。此就是他 礼家是不同的。

准確地常用小量素的製業 表无法想象

沙什么。 治什么。 と対し、 と対し、 と対し、 と対し、 と対し、 と対し、 と対し、 に対し、 にがし、 にがし

我的身儿,就像有一天写不明。 龙宫花来还说静世神大人,就是那类似于 龙宫花来还说静世神大人,就是那类似于 被的东西。据天晚上都会在她床边情视着她,上后没 过多久她又想回了举见深。对了。龙宫礼来不是外人 域。她原本就是举见学的人,只不过在小学时搬去了 外地而已。

我已经僵住了。大石芸下来的话完全没能要避我 耳朵里。我的大脑一片空间,就像深夜电视节目放完 后的雪花画面一样……

推議。礼楽和整音听说表诗像。一起来表家探 病。大石泉天的话使我多少对她们有些或者。下过 当看到两人和平常一样吵吵闹闹的样子。晚景细约

神经障碍並相。对例、即使點音和克 指有差量 但这并不代表凶手就是她 則。礼录虽然有过肯怪的举动。但是 也是因为我的她说道。所以生气。 是吗么不知为什么,我在心中不言, 她们辨解。

全体的 表示 这是小蜂的姿态。 手做的获饼哦。 礼奈递了一个大大的 便当盒给我。

企业。当中有一个是礼宗做的 看你能不能猜出是哪个。

这是魅音小姐我给你布置的作业。 整音摆出一副很了不起的样子。 "明天要告诉我哪个是礼奈做的、猜错 了可是要受惩罚的。"

> 魅音真是的,连病人都要玩弄。 "不过,这获饼的味道还真不错。"

两人走后。我经司一人在顾房边唱来边品票字解。 供。套饼一共有五个。分别标有人。6、C等英文字像 哪一个是礼录做的呢。外观上没有多大区别。看来 有靠形状来区分了。虽然不知道魅音的婆婆是什么 的人。但做出来的和礼录的绝对不会是一个样。任 看看。五个装饰中有一个包得非常漂亮。上下大个 想当句称。可见做的人等常的细心。不过这也可能 整音的陷阱。故意做出一个特别源率的医理查验。 力。结果还是要等学了才能判断。

は着用子素拿出来。

+ ++42

海上心头的恐惧没有消失。我感到口中一般类似于铁的味道。"否保也在除除作者。为了确认是否流 业。我将予推伸了激进。"顾问产生了强烈的呕吐服。 传激的味道刺激着喉咙。我用两手握住摩尹、防止自 巴吐出来。过了答么一特呼吸恢复正常。我才明白自

己刚才香下的究竟是什么。

睫

喇! 啪啦!

我特剩下的获饼一个不剩 地硬向墙壁。飞散的红豆馅在 墙壁上绘出了不言样的几何图 寨。转过身、我冲出厨房,跑 回房间钻进被窝。抱着自己的 肩膀、心中充满恐惧、悔恨、愤 感、悲伤、任自己在被窝里噘 一大哭。

375 WESM

Water Contract to the transfer of the same of the same



我。前原主一的生命正 受到威胁。不知道是谁。为 了什么。想要取我的命。现 在唯一可以确定的是。我必 须保护自己。必须想办法保

时进行袭击。

東京東京 東京東京東京東京東京東京 第八矢東京 東北 三海道師中中 町丁 以東京市 こ在等等海林 用在第三本連棒帯在身上也不断 好、就这么決定了「

第二天; 当整音等人看到在操场上等习类种的复 时,纷纷露出不解的表情。

小金 》 你在做什么呢?

授犯。 採肥。

(你不知道啊。其事是的肚子上已经有三里身。 又肥又嫩。 这句是我随口胡扯的。

这样啊。那小臺灣海吧。 克葡萄音带着礼豪雅 进教室。

见她们当开,我用球棒滚滚地砸向地面。 用事 用事可思。 为什么我还能心亭气和地和她们变变。 他们很可能就是要杀掉自己的凶手。 但一里到她们 的笑容。我就一张就

不能对任何人並松警備。不能補他任何不

我再三时叫自己是在茅芙蓉的背后。 理由的东西,是清楚不过的不就是我么?

他是。她们说不定只是

前原主等你这个超级大学要以则天真了。这 种时候还要继续福信她们么》增上自己的性毒素模 信义别开玩笑了。

微手次次地特球棒砸向地面。只有这样做才能消 海心中的痛苦。

忘记吧。别继续天真了、看清咸黄的意义。他对 不能被杀

東学斯 拒绝了所有人的邀请 我决定直接回 意 开玩笑。这种时候呆在外面玩岂不是让犯义有机 可乘

企選长无趣的知道中。我时刻赞戒者。子中的意 国家种早已被汗水弄湿。为了在关键时候它本直书面。 严重辩如 "我用袖子将上面的汗水接干

■参加 以附才起我就来觉到 除自己之类证明 ・ 調整的 我修了下来 男小脚步也修了下来 東非型医裏和我保持 ・ 競車高、超过头 祝寿中空主 ・ 現是不会被精的 異为附才的脚步声确实 是存在的。

東加達你在取着我 民出来 教報者或在利 其里始等小家伙都用 电多对方解毫无动脉 音来来 者是不打算主动现身了。

東知道前 教知道音音等量 | 東於作不品景 那就由我过去。

表示多道模块: 罗罗思维 斯拿近野果树用 表面新军工具 第个人是 建像一位小动物—种植物 在高量 机表

放金現后之礼亦舊由一灣惭愧的样子。但保持 沉默。

找我有什么事。 无法是受对方的死象。 发压低声音向她明道。

神、波什么。 视察含養職職 一義、我與是有 点担心主一。 你今天好奇怪。

事 表是常音生。 幕常色担心也成不了眼睛的道 由 为什么不光明正大地向我打招呼》

不要再跟过来了。

哦。哦。

是了礼录一项。我勤出酶步。谁知。礼秦竟然无。 视我的话题了过来。

港都说了别过来派

等。但是一、礼奈的家也是这个方向啊。 等么你走前面。——边挥着手上的球棒—— 连领过身子让出道第一三秦军出了悲伤的衰惨。——为

什么为什么。

为什么,那个球棒

设什么。我只是突然想打棒球而已。不行么 太奇怪了啊。 金 为什么《连球棒都是一

样的

你在说什么?

嫌是说: 为一为什么连球棒都是一样的? 礼奈说的话我完全无法理解。

给我说清楚点!

制豪吞了香口水 東族大声叫道 为什么连球

诺梅莽志&3DM SM V

WWWW

情史。什么。那个名字毫无征鬼的输出来,我一 时间无法作出反应。

悟吏,确实是去年转夜的学生。 亦片面之词。技大石管案的话来说。 概史应该失踪了

能下头。当看到球棒上製的名字时。我稍微明白 过来。

你说这个球棒。我只是做来用面已 反正每法 人用。有什么关系。

这和我有什么关系?

有干头 语史开始 上下手 练习异样 在一样 林川 得史来像开始带着球样回头走面 即走 一样 再成来 有一夫 奥林

突然什么?不要停在关键的地方

批判这里,北京安生生地将淮西。 京的武計 周围陷入死 设施等定义

地派住礼奈的唐跡鄉地區 地下車。沒樣「又是那番度般的原神」在我面面 地下車。沒樣「又是那番度般的原神」在我面面 者的「実然並成了第一個者礼亦外表」的

我说过了。走一

情史转学了。

東学 現在教等于察觉到 礼录所谓制 帧 和录所难解的转学似乎不是一个意思。

你不会吧? 宝一

还存在么?那个哲史会理解我么?他会告诉我一切了 什么会变成这样么。

論中主義不停地在思考着这些问题。不知不知 已到了家门口。

表动冰冷的口把时表克然觉得很要为气 法。 在一不过这也不是什么得奇的事。我从口袋中拿一 有海狮螺尾圈的钥匙。打开大门,此次女关照准 瞬间,我的背僵住了,有个家伙服者是 "我的背僵住了"有个家伙服者是 "我的背临在了"

有人在"确实有人"。"不何下。我用原则给出售。 生虚空中的气息。"定道那家伙是遭别的。后以我看不到 实体》但那家伙明期就站在这一

拨出卡在鞋耙里的球棒。我回转身体,开始怒吼。 煙喔喔喔喔喔喔喔 接着用尽全身力气 挥出一棒

碰!

最然不知道球棒是否打到了 放人。但我的激情确实对那家伙 起到了作用。大口喘着气。汗流 决者,致人已经不在了!



悟史转学了。

被学是指什么,来学是指什么用,来学之后需要几古梅子、志义 3DM诗级M



系统介绍

十年键 移动

٠.		
	十字键	移动
ı	Х	- 成田業章
1	γ	显示城镇情报 地图切换
i	A	决定 鸣变 对话
7	В	取消 和队伍中的同伴对话
ì	h.	模点左回转
3	R	视点右回转
ı	L + P	视点归正



と 道具。可以查看同伴身上的道具和袋子(ふ (ろ)中的道具。每名同伴包括装备物品在内 最多 只有12个道具栏 如果同伴身上的道具栏都满后 新 》



 各项能力 如果该角色会使用咒文的话 按A键可以查看他学会的咒文、将光标移到马车上可以查看获得的赌场币 小徽章 目前手头和银行中的金钱数 以及总游戏时间。

. 使用咒文。

2 ~ 4 作战。具体包含以下选项。

	#BB+#AFBN+ABBN+ABB+
まんさん	使用咒文将全体同伴的中国复满。
≠ · ('L	变更角色的装备。
な プカス	排列队伍顺序 越靠前的在战斗中成为敌人攻击对象的几军越高
き せんカス	设定同伴自动战斗时的 A
	则是对全员设定该AI。
オック 使一月	道具整理 可以将角色身上被备品以外的连具全部存放遗获了 选择马车时对全员适用。
5' ろせ. f	自动整理袋子中的特品 さへて順 是接触种类排序 あ メオ 颇 是根据仮名来排序
せんと1速度	可以那聖战斗逐度以及BGM 效果音的大小 逐度的数字越小 战斗速度就越快 建设将速度调成1 才
	能充分感受到《DO》战斗的快节奏
to the	中斯尼克 虽然中斯尼是可以反复季取 但各域如果并不是所有地方都进进行中断

DECENT OF THE PARTY OF THE PART

在城镇中按Y键,上屏就会显示该城镇的全体 地图。地图上的各种设施都用图标表示 可以说是 一目了然。在此状态下再按Y键 上屏就会显示该 城中的商店中出售的物品和其价格 非常方便。另 外 游戏中有着昼夜之分 会影响到一些剧情的触 发。在大地图上移动 时间就会流逝 另外也可以 利用ラナルータ咒文来在白天黑夜间切换 在旅店 中住宿的话则会迅速变为白天。

在教会中可以存储进度(お、のりをする) 查 看角色下次升级时所需经验值(おつげをきく) 复 活(いきかぇいせる) 解構(どくのちりょう) 解 咒(のろいをとく)。另外 如果队伍全天的话 就 会强制回到上一次记录的教会继续游戏 但所持的 金钱会减半(存在银行中的金钱不会受到影响)。



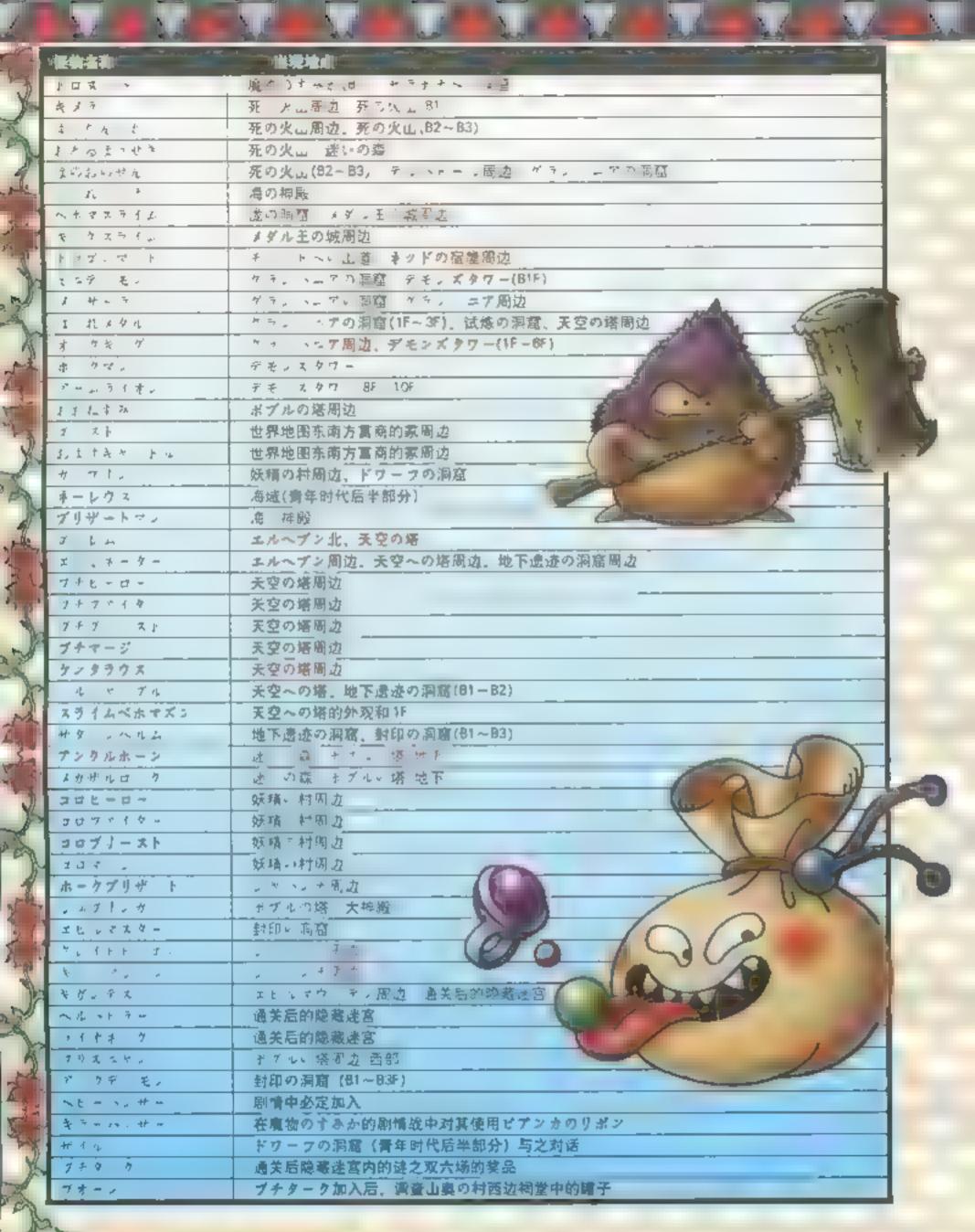
怪物同伴系统是《DO V》的重要系统,也正是因为有了该系统的加入 游戏才变得更加好玩。当剧情发展到青年时代的才多少心心 1 时 就可以花300G买下马车 之后就可以收得怪物了。要收得怪物 必须在战斗中打倒它们 这样在战斗结束后它们就会随机加入,当然,并不是游戏中所有的怪物都能加入的 NDS 版比 PS2 版多了两种可加入怪物可加入的怪物一共有 72 种。

要注意的是 有的怪物对主人公的等级有要求等级太低的话是无法加入的。一些强力的怪物 如 キラーマシ ン等加入难度非常高 往往需要刷上好几个小时,当每场战斗中有复数种类的怪物成为同伴时 成为同伴的默认为后打倒的怪物。游戏中相同种类的怪物最多只能抓3只。另外 根据怪物种类的不同。它们加入时的固定等级和可以提升的等级上限也不同。



(紅色字体的为独帯等值)

優物名称 (■ 祖東地 甫 ■
4 T 1 A	7 1-1 1
ブラウュ	オテケルへ」周边
まったんへも	サンタローズ周点、アルカパ周边
くさったした。	サンクローズの洞窟、ラインハット地下洞窟
1 5 %	レヌール城周边、ボブルの塔周边
1 2 1 4 7	# 9리 국동한 원국 - 동호
メクルスライム	サンクローズの洞窟、神の塔(3F~4F)、メダル王の城周边
ユライムチ (h	ニイ 上版 ② 特 ・等 ・F 2F
トラゴンキッで	ラインハット周边
ダンスコ トル	ラインハット周边
イエティ	ラインハット周边
ラ カルー	ラインハットの地下洞窟、神の塔周边
エヒルデータル	レス 4 成果造 標 第三点
# 1 8 2 7 1 =	ボートセルも、カボチ ルラブム 高温等をまる よろ 召喚 神 路
ヒッケアイ	魔物のすみか周辺和洞内
ままっつかい	ポートセルミ、カボチ、ルラフェン周边
エンブ サ	神の塔、魔徳のすみか周边
きまようよろい	ボートセルミ カホチ ルラッエン用点 有 (塔(2) 4F,
ミステリドール	魔物のすみか周边和洞内(B1) ルテフ レモカ
パペットマン	ルラフェン西边和北边、山奥の村东側



多多多的

名产品博物馆位于世界地图的东南方。不过一 开始并不开放 要先前往徽章王城与徽章王对话。之 后再依次与徽章王城内旅店女主人→银行柜台前的 人→城外的史莱姆对话。得到名产品"大きなメダル"后再与名产品博物馆前的老人对话。主人公就会被任命为名产品博物馆的馆长。而名产品博物馆 也就开放了。

在游戏过程中,玩家可以收集到各地的名产品, 玩家可以将它们展示在馆内,不过只有等到晚上才可以展示(因为不能大白天当着客人的面换)。夜里 在展示台前调查就可以选择将名产品放在上面。名 产品都有等级的设定,各名产品的相关信息可以去 馆内的提出小姐处查哥。等级高的名产品及放在上层,而等级低的名产品则最好放在低层。



在游戏中可以找到一些小徽章,用它们可以在 徽章王城与徽章王交换珍贵物品。本作中的物品交 换并不是收集到一定数额的徽章后徽章王就会自己 给你物品,而是需要玩家自己从名单中来选取物品 (简单来说,就是用小徽章去买物品)。当然,物品 越珍贵、需要的小徽章数就越多。另外,在本作中 除了可以在特定地点得到小徽章外,杀死金属系(如 恶散金属等)的敌人也有一定几率得到小徽章,不 过几率较低。另外,在双六场也有机会得到。





福幸駅	1000000	能力加減率	
2	せんしいない。ナマ	防御力+40	进入降眼状态时也能进行攻击
17	うしきなオレロ	防蛋力+37	受到咒文政击时 一定几率吸收其消耗的 MP
23	3030000	攻 主 力 + 100	攻击敌人的同约回复自己的HP
28	400ta	防张力+ 75	战斗中每回合自动回望 HP
35	はやぶさのけん	设击力+67	连续攻击两次
50	メタルキングのたて	35年 力 + 70	对异常状态咒文耐性提高



400-4	- STANDARD CONTRACTOR
惊愕	小菜传力地
ī	アルカバ酒场地下的罐子
2	ラインハット城1根右側房间内的罐子
3	ボートセルも灯台的抽屉
4	ポートセル(教堂旁边的花坛
5	カセナ村中央産子里的罐子
6	カポチ村村长家2棟的箱子
7	周査権物のすみか入口附近的骷髅
8	ルラフェン宿屋 2 徳的籍子
9	ルラフェン街道右側的罐子
10	うわさのまご 的井底
11	されきのほご、適佳サラボナ的洞窟的宝箱中
12	サラゼナ右側民家的抽屉
13	山奥の村西場的罐子
14	調査出典の村中的草碑
15	赌博船内的木桶
16	路傳船外的木桶
17	沙漠被蓬的罐子
18	名产博物馆地下的罐子
19	テルバドール地下的井底
20	チゾ トへの山道宿園的課子
21	ナゾットへの山道途中的宝箱
22	チゾットへの山道洞窟的宝箱
23	チゾット武器屋下方民家的末桶
24	ナゾット通往グランパニア洞窟的宝箱怪
25	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱
26	チゾット通往グランバニア洞窟的宝箱怪
27	ナゾット通往グランバニア洞窟的宝箱。25的旁边
28	27 所在场景左下的出口出去,外面的宝箱
29	チゾット通往グランバニア洞窟 下层外面有个男
	子。他的问题全部回答"いいえ"

	1124	· 使物方法
	30	チノ ト連任ケラ・マーケ 向離的玉箱怪
	31	キ / ト通往グランパニア的洞窟出口附近的宝箱怪
	32	グラントでア女主角所在房间外面的砲台
ž	33	7 7 - 、 - 7 城中酒吧所在场景右下区域的柜子
4	34	ッ・・・ニア城教堂所在场景左上的罐子
(35	图
7	36	テモンスタワ ZF 左側的罐子
1	37	デモンズタワー集屋的宝箱怪
1	38	デモンズタワー有根多小石头的那层左边的宝箱
	39	デモンズタワー升关所在场景的宝額怪
	40	39 所在场景的罐子
I	41	世界地图东南角小岛上高商家的柜子
1	42	世界地图东部大陆北端小屋里的柜子
4	43	世界地图字部大陆的海之抽殿内的宝箱
3	44	エルヘブン民家的柜子
7	45	世界地圏中央天空への塔中的宝箱
5	46	地下遺迹の洞窟的宝箱
-	47	妖精心森小屋的罐子
7	48	天空城的極昱
ŝ	49	ホブルの塔的宝箱
3	50	ポプルの塔地下的宝箱
4	51	50所在宝箱附近的宝箱怪
Ш	52	オラクルペリー地牢中央牢房的椅子 (要最后的钥匙)
1	53	衡章王城地下的宝籍 (要最后的钥匙)
1	54	衛重王城地下的宝箱 (要最后的钥匙)
7	55	ジャハンナ街上的罐子
П	56	エビルマウンテン的実箱
1	57	エビルマウンテン有传送帝房间的宝箱
	58	エビルマウンテン岩浆消去后迷宮内的宝箱
ž	59	封印の洞窟的宝箱
33	60	通关与隐藏张宫的宝箱
1	6'	直 关言隐畴选官的。宝箱检
2	62	通关后隐藏遂宫的宝箱怪





皇宫中、国王帕帕斯 (ババス) 正在焦急地等 5 着自 (成为) 定服 刻的 定 る。終于、家臣築丘 (サンチョ) 给他带来了好消息、玛莎王妃 (マーサ) 顺利为帕帕斯产下了一个健康的男孩 (男孩即本作的主人公、名字可以自己取)。

镜头转到了一般船上,年幼的主人云 觉醒来,才发现刚才在皇宫中的那一幕不过是一个参,但是不知怎么的,和新考的场景最近却一直出现在他的梦中。此时的主人

罐子啊什么

的、里面可能会藏有小鄉章 (あいさなメダル) 或者提高能力的道具,这也是系列的惯例了,不 要漏掉。与船上所有人对话后船就会靠岸,此时 回帕帕斯处与之对话准备下船。



下船时见到了闻名世界的大富豪鲁德曼(ルドマン),他带着自己的两个女儿一起来到了船上,身穿红衣的大女儿名叫狄波拉(デボラ),是NDS版中独有的新角色,而小女儿就是大家都很新悉的美罗拉(フローラ)了。在船头的房间中见过两个女孩后,之后再与帕帕斯对话就可以下船了。下船后从帕帕斯处得到"不可思议的地图"(太レぎな地图),在大地图上按Y键可以切换上屏的地图显示。因为帕帕斯正在与人谈话,所以主人公需要自己一个人四处转一下。来到大地图上后,走两步会进入强制战斗,敌人是3只史莱姆,战斗过程中帕帕斯会加入帮忙,之后两人会一起行动并前往北方的故乡サンタロ、太,途中的每场战斗气疾与柏帕斯都会用咒文帮主人公把体力回复凑。

TO SEC.

村民们都为离开村子已经两年、却一直毫无音讯的帕帕斯父子能够回来感到高兴。回到村子东边的家中, 忠实的家臣桑丘更是为主人的回归感动得热泪螯脏。昕桑丘说, 附近的アルカバ村的旅店老板邓肯(ダンカン)近日卧病不起, 他

海原 7 元 昭愈至11 5股说就冲出家门,坐上木 筏直奔村子深处的洞窟。



知帕斯离去后,要操作主人公从村子西边进入洞窟。一路前进,就会在下层见到被巨石压住无法动弹的采药者。在上下两方向调查石头,就可以推开石头救下采药者。如果之前在村中的并底获得了"サンタロ ズの石",并与村中的农夫对话了解了神圣原石的消息,那么调查遍窟中的巨石就可以得到名产品"せいなるげんせき"。

沿原路回到家中, 与桑丘对话后休息。第一 天一早醒来发生剧情, 由于药草的问题已经解决, 旅店老板娘也要带着比安卡回去了。当然, 让两位女同伴结伴回去多少有点不安全, 所以帕帕斯打算和主人公一起把她们送回アルカバ。



回到アルカバ的旅居、老板邓肯在用过药后 果然迅速康复了。在大人们该点的时候,比安卡 拉着主人公一起去村中玩耍。在村子中央无军了 两个男孩正在欺负一只小豹子(当然,孩子们还 以为它只是一只长得有点奇怪的小猫),见义勇 为的比安卡要求男孩将豹子交给她,男孩倒也没 有不答应,但必须有个条件。听说附近的レヌ ル城中一直闹鬼,只要比安卡能够将城中的鬼怪 击退。那么他们就把豹子给她。回到旅店,帕帕 斯准备带着主人公回サンタローズ。不过旅店女 主人看天色已晚,邀请他们在店中免费留宿一 晚。夜里,比安卡贴醒了颠睡的主人公,拉着他 一起前往北方的レメール城。



城的正面没有人口,转换视点从城的后方爬 上梯子就可以进入城内。进城后下楼梯时,比安 卡会被捉走,下楼梯从过道左边进去,在左边的 舉碑前調查就可以令比安卡重新加入。(过道两 边带士兵石壕,其中有一个会动,调查它后会进 入战斗,战斗胜利后可以得到一个"まもりのた ね"。)从墓地左边的门进入房间会见到王妃的灵 魂, 与之对话后房间中央的书架会移开, 从而露 出楼梯。下楼后再次找到王妃、王妃名叫索菲亚 (ソフィア), 10多年前, 突然出现的魔物系光了 城里所有的人、传闻邪恶势力正在世界各世寻找 出身显贵的孩子,可尽管主妃和国王埃里克(土 リック)并没有生孩子,但心狠手辣的魔物却还 是没有放过他们,一怒之下让城堡变成了-座死 城。王妃拜托主人公将城中的幽灵们驱逐掉,好 还死去的人 个清净。

从楼梯下去后会发现该层漆黑一片,不过窗



外的闪电有时会送来一丝光明, 趁着这个时机就 可以寻找道路。两下一层之后会见到国王的幽 灵,追着他一路前进,在城的外围找到他后,他 同样拜托主人公击退城里的幽灵。回到前一个场 屬时, 国王会追出来, 建议大家先到最下层去取 得"火把"(たいまつ)。按照指示在最下层厨房 中的第子里得登入把,回到国王处就可以前去挑 战城里的BOSS了。在原本黑暗的地带使用火把 可以際亮房间,之后就可以来到BOSS处。另外 需要说明的是,城學里可以得到"ぎんのトレイ" (5 楼的柜子里), "ぎんのティーカップ" (城外 的地利里进去的宝箱内〉、"ぎんのポット" (BOSS 所在楼层的缺口掉下去的宝箱内) 三种 银色茶具,全部收集齐的话就可以凑成一套"甚 んのティーセット"。与BOSSおやぶんゴース 卜见面后, 主人公会中计掉到下层, 并被料理成 晚餐,此时要与3个杂兵进行战斗。解决掉杂兵 后回到BOSS处,他会逃走。在外面的阳台与之 对话进入战斗。如果此时比安卡已经学会了降低 敌人防御力的ルカナン、那么对付起BOSS来就 会更有效率。战斗结束后、围下和主妃终于可以 安心长眠了。此时,天空中落下了一颗散发着耀 銀光芒的"金色宝玉"(ゴールドオーブ)、主人 🚾 公以为这是国王和王妃送给他的礼物,将其装入 子に接。

THE THE STATE OF T

回到アルカハ,两个调皮的男孩按照约定将了多子交给了比安卡,此时可以从后。今是是写中帮。到了选个名字。由于比安卡的老妈对动物过敏,所以比安卡希望主人公能够成为。到了的主人。与帕帕斯对话就可以回サンタローズ子,一路并前比安卡将自己的教育、リボン,交给了主人公留作纪念,因为看样子两人应该会有一颗时间见不到面了。跟着帕特斯来到大地窗气又是一场强制战斗,战斗中小豹子参战。

回到サンタローズ的家中后,桑丘将帕帕斯不在家时收到的一封信交给了他。可以自己活动一括,前往海岸地下的香场,可以在昭台上发现一个透明的少女,与之对话与她会要求生人么前往自己家中的地下学。因到家中的地下学,写一次对话与得知她是妖精,名品替拉一个子,如此的现在了大事,她是被派到人间来寻找孩子的。既然主人会能够看得见透明的感过,因此答论的作为是在一个无人,因此经常当作效是在已了妖精界。



「妖精之村的村长波乃 ホワー ガ語』母 、知、妖精 族的主物"春风是甑"、春风のフル



ト)被人给抢走了。没有了这个笛子、春天就永远无去来到这个世界。没万要求主人公哥忙把笛子找回来、广善拉此时也会加入队伍、之后 起前往妖精界地電西边的矮人洞窟、ドワープの洞窟。(為开村子附走道的地面上有一个"いのちのきのみ"、不要错过)。

采到矮人洞窟后, 听说是一个叫赞尔(ザイル) 的人写走了签子。一路下行, 在版底层的宝箱生程的密度就技术"カキの技法", 这样旁边那些原本不能打开的签色的]就可以打开了。

THE REPORT OF THE PARTY OF THE

来到手情界过图见方的水之馆,馆内一片水 天雪地,要主要重点引的慢性。在2 会见到偷 走商子的禁护,他表了自己之所以这么做,是因 为自己的各种被双声赶出了妖情之村。战斗之思 为之女子上现,并还出了自己魔物的真身,此时 第二之女子上现,并还出了自己魔物的真身,此时 第二之女子上现,并还出了自己魔物的真身,此时 第二之女子上现,并还出了自己魔物的真身,此时 第二之女子为人,是战胜对时的,这时一势 你才知道自己被利用了。

打开其身后的宝箱取回春风之笛,回到妖概之村后,被万对主人公非常感激,表示将来如果主人公遇到什么麻烦,那么妖精们一定会倾露相能,为了不上主人公依大军马走自己,在技术了他,根据校,有了国外企业在发展校,但各天中它肯定会回春。波万吹起了春风之笛,在悠扬的旋律中,原本被冰雪覆盖的大地重新变得生机器然。在满天飞舞的花瓣中,主人公也回到了现实中的世界。

回到家中,桑丘告诉主人公, ラインハット 概念本了要者, 国主似乎有事情要求见始的斯。 原本帕帕斯准备带着主人公一起去的, 但由于他 怎么也找不到主人公, 所以自己先出发了。不过 好在他出门没多久, 因此主人公应该还能赶上 他。在离开的时候, 桑丘叫住了主人公, 他身上 的枯枝开出了鲜艳的花朵, 此时可以选择将树枝 交给它, 当然也可以选择不给。树枝是名产品之 一, 如果给了桑丘那可以以后长大了再回村拿。

幸好帕帕斯并没有走远。主人公在教会中找到了临行前正在祈祷平安的他。主人公祈祷完毕后,在村子的人口处与帕帕斯汇合,帕帕斯表示此次的事情处理完毕与就准备告一段落。多陪陪主人公子。

54820017

跟随帕帕斯来到城中,国王找帕帕斯单卿,此时主人公需要独自一人在城里找人们对话打发时间。当与城里的所有人对话完毕后回到国王处就会发生剧情。在城中可以得知,这个国家正面临王位继承问题,第一王子亨利(ヘンリー)年幼时母后就去世,平时很调皮,城里的很多人都成为了他恶作乱的对象。而二王子德鲁(デール)是王妃的孩子,年纪又太小。同时主人公也听到了一个不好的传闻,听说王妃正在勾结宫中的恶势力。

写所有人对话完毕后,回到国王处,国王表示想让帕帕斯做亨利的保护人,同事也希望主人公和亨利能成为朋友。来到亨利的房间之与对话,亨利将主人公称作"手下",并让他去里面的房间获得成为手下的凭证。不过主人公调查完里面房间的宝箱后,回来却发现亨利不见了。调查亨利原本坐的凳子会发现隐藏楼梯,这样就可以在下层找到亨利。不过此时,门外突然闯进来两个彪形大汉,二话没说就把亨利王子带走了。

赶紧回到帕帕斯处将亨利被绑架的事情告诉他,帕帕斯让主人公先不要把事情传出去以免引起骚乱,他现在就去将亨利找回来。



古代選連在ラインハット的东北方。进入遗迹之后,在右侧的某个房间中可以发现那帮绑

匪。从绑匪口中得知,策划绑架的人果然是主妃。 不过绑匪们表示,王妃只是叫他们把亨利处理 掉,并没有嘱咐一定要杀掉他,所以他们准备把 亨利当作奴隶卖掉,从中还能再赚 笔钱。古代, 遇还虽然看起来比较庞大,但道路却很明晰,走 起来不用担心会迷路。与帕帕斯汇合之后,帕帕 斯会加入队伍,和以前一样,每次战斗后如果主 人公的HP有削减的话、帕帕斯依然会帮其回复。

柏帕斯加人后踩下地上的机关,继续前进, 之后乘坐木筏来到深处的牢房就可以救下零利。 亨利并不想回城继承王位,在帕帕斯的一个巴蒙 之后,他才终于答应了和众人一起回去。此时突 然大量魔物采袭,帕帕斯让主人公带着亨利赶紧 离开,自己解决摸这批魔物后再去与他们汇合。 和亨利一起按照原路返回(途中不会遇敌)。在 出口附近、一个加蓋玛(ゲマ)的诡异男子挡住 了他们的去路。与盖玛的战斗就算失败也不要 紧、始始期赶来后,轰玛表子自己属于光之教团。 井召喚出了ジャミ和ゴンズ两只魔物対付舶舶 斯。腿指两个手下不是帕帕斯的对手,盖玛抓住 了主人公要探帕帕斯。无法还手的帕帕斯只能任 由魔物摆布, 在经历了一阵拳打脚踢之后, 一息 尚存的帕帕斯拜托主人公今后能够帮他阅自己的 **遗愿,去寻找母亲玛莎。话刚说到一半,盖玛发** 出職 军 皮袋 应 铜帕斯,帕帕斯在 强光中化为了灰 烬。得意的盖玛发现了主人公身上的金色宝玉。 将具捏得粉碎。盖玛将主人公和亨利带走,想让 他们作为教团教祖永远的奴隶劳累一生,而小豹 子则被遗弃。



时间一晃就是10年。主人公和亨利均长大成人,但他们依然没有摆脱自己被奴役的命运,终日为建造光之教团的神般劳累不堪。从施工现场的台阶上去2层,在右下角见到亨利与之对话、之后下楼再上楼,天色就会变晚,一天结束。回到房间后,与房间里的所有人对话、然后前往门口就会发生剧概。

新的一天又开始了,下楼后会发现玛丽亚 (マリア)被教团的人殴打。玛丽亚的哥哥是教团的主兵,她本身也是一名教团的信者,却因为 有一次不满教团的做法而被当作了奴隶。亨利看 不下去,冲了过去卷备和看奇交手,是是操作主 人公过去与看守对话就会发生战斗。战斗胜利 后,主人公和亨利被关入牢房,与亨利对话两次 是就会发生制情。玛丽斯的哥哥约书亚、4~2 7)带着玛丽亚走上前来,帮主人公和亨利打开 了牢房门,并为他们准备了漂流的木桶让他们逃 走。因为传闻神殿盖好之后,为了保守神殿的秘 密奴隶们会被全部处死,约书亚的妹妹玛丽亚当





然也不例外, 因此约书亚希望主人公能够带着玛响亚一起逃走。

经过漫长的海上漂流后,主人公等人被海水冲到了一个海边修道院。在昏迷了6天之后,主人公终于恢复了知觉。出门后,亨利将主人公原本的物品和金钱全部交给了他,并告诉他玛丽亚为了接受修道院的洗礼、为仍在苦难中的奴隶们祈祷,准备留在修道院(之后与玛丽亚对话可以得到10000)。在修道院门口与亨利汇合,亨利决定帮助主人公一起寻找他的母亲归,两人离开时,修道院的人均出来送行,修女告诉主人公,北方有个较大的镇,说不定那里会有他母亲的线索。

STORES US

来到オラクルベリー后、先去西南方(有史 莱姆图标的那里)的地下见怪物爷爷(モンス ターじいさん)、与之对话后得知可以令怪物成 为同伴、不过要先得到马车。马车可以从镇西北 方的居子中花 3000 购买、不过应为得等到晚上 才可。要想使天色变晚、去大地图上移动 会就 可以了。另外、镇上设有赌场、并准备了不少豪 华奖品。



10年后重回故乡。不过此时村子已经变得一 片荒凉, 问之下才知道这里发生了巨大的火 灾, 主人公的家也被夷为了平地。乘坐木筏进入 村子的洞中,来到水中右上的一小片落脚点后沿 着阶梯继续前进。在某个场景中会见到许多可以 踩下去的岩石, 踩过之后石头就会落到下层形成 落脚点 (宝箱中可以得到"やみのランブ")、之 后从右边的楼梯下去,然后再继续前进就会来到 最深处。在深处的宝箱中, 主人公发现了父亲帕 帕斯在生前留给自己的信。在信上,帕帕斯表示 寻找被邪恶势力抓走的妻子玛莎就是他一直以来 展开冒险的原因。玛莎身上有一股神秘的力量, 而正是因为这股力量。她才会被魔物们带到了魔· 界。根据帕帕斯的速查、能够打开魔界大门的. 只有装备了天空的武器和防具的勇者。帕帕斯他 在巡游世界时,已经找到了天空之剑,但关于勇 者却一直没有下落,因此他在信上拜托主人公找 出勇者和剩下的天空防具,救出玛莎。调查旁边 插在地上的劍就可以得到"天空之亂"(天空の つるぎ). 但主人公无法装备。根据原路回到村 子、之后前往村子西边的アルカバ。

TUDO

来到了水力水后,先去酒场和吧台女对话并选择"いいえ",这样她就会打开旁边原本关闭的门并告诉主人公她的父亲知道确者的故事。与她父亲对话后,得知在很久以前,赔之帝王复活并想要要灭世界。但是被备了天生武器和防夏的确者打倒了它,最终拯救了世界。勇者的武器防夏一共有天空之剑、天空之铠、天空之盾和天空之兜4件,但关于勇者的去向却一直都没人知道。

来到村中的旅店,发现邓肯一家已经不住在这里。在旅店住一晚后发生员情, 亨利想起了自己的父王,不过他在村中打听了一圈后却得知父王已经去世, 他的弟弟德鲁继承了王位, 但不怎么得人心, 所以他想回去ラインハット看一看。(在宿屋住宿两次以上后, 与宿屋中的女主人对话可以得到"安眠まくら"。)



来到城中(注意夜晚不能进入),得知太后、 也就是以前的主妃才是实权的军事者,而德鲁臣 王则只是个傀儡。私城中所有人对话后回到城入 口处会发生剧情, 亨利会告诉主人公前往城内部的隐藏通道。在城外乘坐木筏, 来到城门前的吊桥下, 从吊桥下方的入口进入陪道, 踩下开关后进入地牢。在牢房中与关在最右边的老人对话可以得知, 当年想置亨利于死地的就是太后, 但她现在却装得一副对亨利的行踪不明很悲伤的样子, 还把责任全部推给了帕帕斯, 并派人火烧了サンタローズ。

在左边的牢房见到了太后,她承认了自己当 年的罪行,表示这是自己为了能让德鲁当上国王 而不得已为之。目前在城中道遥的并不是她,而 是假太后。之后继续前进就可以进入城中。(注 意调查城庭院中的狗后会进入战斗。) 来到城中 的竭见室见到德慧, 亨利在他耳边轻言了几句, 德智就明白了他的身分并支开了旁边的大臣。德 鲁告诉了主人公和亨利不可思议之镜的传说,并 将城中的钥匙 (ラインハットのかぎ) 交给了他 们。利用钥匙可以打开城内27-左侧的蓝色门。里 面有两个宝箱。另外,打开城中楼右侧的蓝色门 (體子里有/數章)、周吾书架上的书得知利用城 中的旅之扉可以来到南国的古老之塔, 塔里有一 面可以照出真身的镜子,但塔入口的铜色在修道 僧爭中。从旁边的楼梯下去就可以来到旅之酢 (转移点),之后回到之前的海边惨道院。



在修道院中, 与玛丽亚所在场景右上的修女对话, 得知若想打开塔, 必须要有侍奉神明的少女才可以。听到这里, 玛丽亚自告奋勇要求前去帮忙。前往旅之能南侧的神之塔, 在塔门口, 玛丽亚对天祈祷, 帮大家开启了大门。在塔的1层可以看到帕朗斯的灵魂。在塔顶层的中央位置, 会见到一条中间断开的道路, 走在边或右边都可以, 不要走中间, 否则会掉下去。安全走过之后取得镜子(ラーのかがみ), 之后就可以返回ラインハット了。



在渴见室的上层见到真假太后,在太后前使用镜子就可以辨别真假,找出假的之后会进入战斗。假太后的能力不高,在战斗中会召唤出杂兵, 无视掉杂兵集中攻击她即可获胜。

德鲁对主人公帮自己找出假太后表示感激, 同时也为自己的失职感到辱愧, 他要求哥哥亨利 留下来辅佐他治理国家。此时亨利会器队, 不过 他身上的装备都会卸下装入袋子中。国家终于校



复了正常、亨利表示ピスタ港马上就会重新开通、他让主人公在那里坐船、以展开之后的旅程。 (写亨利对话可以得到一张抽奖券)。之后前往サンタローズ南辺的港口、坐船后就会来到ボートセルミ。

ER- NEWS

来到領上的酒场,主人公会卷入一场纷争,选择"tin"后会发生战斗。战斗结束之后,男子告诉主人公他住在南方的为求于村,最近常有怪物去他们的村子破坏那里的庄稼,再这样下去他们就会被饿死,所以他才代表村子到镇上来寻找强力的战工物赶怪物。他希望主人公能够帮他忙,并承诺支付30000报酬,现在先给一半,事成之后再给一半。

海ボチャニ 1000 するか

注意只有由天进入村子后才会有剧情,如果是晚上的活村长家的门是关闭的。来到村子右下的村长家,得知破坏农田的怪物长得既像老虎又像狼,它的准确住处无人知晓,大家只知道它是从西边来的。来到西方的魔物巢穴(魔物の十分か),在深处的洞穴中见到了村民们所说的怪物。

注意事先让主人公把"比安卡的缎带"(ピアンカのリボン)带在身上、与怪物发生战斗时使用它、怪物就会闻出上面熟悉的味道、并停止攻击。那只所谓的"怪物"原来就是当年主人公和比安卡所收养的人豹子,如今的它已经长成了一只威风凛凛的杀人豹。杀人豹将主人公带到身后的剑旁、那是帕帕斯生前留下的剑、杀人豹一直守护着它。

杀人豹加入后,一起回到カボチ村,但由人 憲智的是, 極中的人却没有将主人公当作英雄, 而是认为也是相杀人豹争通好了一起来骗钱的。 但尽管这样,村长还是把剩下的1500G给了主人公,因为他害怕杀人豹再来村里捣乱。与村子中央带着小狗的男孩对话,他会问主人公是不是怪物使,选择"はい"的话主人公的称号就会变成"モンスターつかい"。另外,与右边民家中的老人对话后,再去调查旁边田里的绝草人,就可以得到名产品"コワモテかかし"。

回到ボートセルミ后、听人说这个世界上 有种可以瞬间回到之前去过的任何地方的咒文、 为了寻求这种方便的咒文、主人公决定前往 ボートセルミ西边的ルラフェン。



这里的构造比较复杂, 绕来绕去很麻烦(領人) 上的武器店要晚上才营业)。在镇南边的屋子中找到贝内特(ベネット) 爷爷, 与他对话后选择"いいえ", 他会告诉主人公自己正在进行某项研究, 如果研究成功的话就可以复活古老的咒文, 利用它可以迅速返回以前去过的地方。之后再选择"はい"的话就会答应帮助贝内特收集研究, 此时需要前往世界地图的西方寻找"ルラムーン草", 这种草在夜晚会发光, 因此到了晚上的话很容易找出来。找到之后回到此到了晚上的话很容易找出来。找到之后回到见内特处就会发生剧情, 调出主人公的咒文菜单, 就会发现多了一项"ルーラ"咒文, 这样就可以瞬间回到之前去过的地方了。

另外, 白天在教会中与老头对话可以得知, 地酒的消息, 之后再与该场景在侧的酒场老板对话。 夜晚, 与酒场? 楼罐子前的男子对话, 在学会瞬移魔法之后再与贝内特对话并选择"いいぇ"就可以得到名产品"ルラフェンの地酒"。



因为之前打听到了亨利结婚的消息,所以利用瞬间移动魔法回到ラインハット。亨利的新娘竟然是(或猪说果然)是玛丽亚。尽管主人公没能赶上他们的婚礼,但亨利还是为主人公准备了一份纪念品,纪念品就在他以前房间的宝箱中。来到房间中周查宝箱。发现宝箱里根本没有什么纪念品,但在箱底却有一封信。在信上,亨利把自己一直想说但不好意思开口的话告诉了主人公。亨利表示自己永远不会忘记。始龄对自己的救命之恩,并表示自己虽然无法帮助主人公去寻找传说中的勇者,但他会尽力辅佐德鲁治理好国家,这也算是对主人公的一种默默支持吧。在信的最后,亨利表示主人

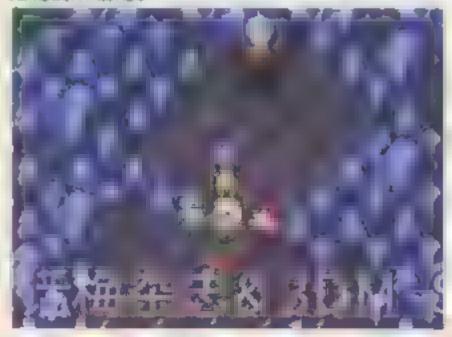
公永远是他的手下……哦不对,是最好的朋友。 回到亨利处、亨利将真正的纪念品"きねんオルゴル"送给了主人公,并开玩笑似地询问主人 公是不是也该考虑一下自己的终生大事了。

来到德魯国王处,德鲁表示为了感谢主人公,他让他的部下们竭置了关于传说勇者的事情,并得到了重者更用过的国际在サラボナ的消息。サラボナ在ルラフェン的南方。回到ルラフェン,往南走可以来到了わるのほこら,在屋子里的并属可以得到一枚小徽章。另外,调查旅店柜台上的账本可以得到"うわるのノート"。之后转续往至走,进入起身后在了箱内可以得到一枚小徽章。从左下的出口出去,就可以来到サラナナ

进入サラボナ后、主人公见到了长大后的大 富豪之女芙萝拉、不过设说几句话芙萝拉就离开 了。在镇上打造电气和、大量争等就是工在特女 心芙蓉打的保护情知验。来到镇理北大德、争的家 中、与女仆对话后选择"はい",然后和门口等候 的、个人对话一成意气生度情。大量争争激度出现,他表示根据占老的传说,大陆的某处得着两 只不一型。的戒指"《水のリンケ》,只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱 的成为"水之戒指"(水のリンケ),只要相爱



来到サラボナ东南的火山,往深处前进。该 迷宫中有很多会火炎系攻击的敌人,最好事先准 卷些两点的防具。在景深处打在1只去紧紧后,得 到炎之戒指。回サラボナ将戒指交给鲁德曼、鲁 德要表示他的船停止在镇外,用它可以前往水之 指轮的所在地。



TERMINE TOURS

坐船沿着水路一直往北,不过途中关闭的水门挡住了主人公继续前进的道路。无奈之下先去水门东边的小村。在村中最北方的晕子中,主人公费外地见到了邓肯,此时他已经重赛在身,并且要子也已经于多年前去世,一直以来,都是比安卡在无怨无悔地赔顾者他。在两人谈话间,比安卡替母亲扫完暴回来了,再次见到阔别10年的主人公和长大了的杀人豹,她感到由衷的高兴。

第二天,邓肯告诉主人公,比安卡其实并不 是他的亲生女儿,他不想再连累她,希望主人公 能够照顾比安卡,给比安卡幸福。吃完早饭后, 比安卡表示要陪主人公一起去寻找戒指,于是加 人了队伍。比安卡加人后,村子旁边的水门就可 以打开了。一路往北航行,前往原布后方的场窜, 在洞窟的深处可以得到水之戒指。



原象サラボナ、将水之戒指交给常德優、而 角殊量也受色等点,女儿的婚礼马上进入准备阶段。晚上,在铺西南的屋子和比安卡对话,之后 再去和鲁德曼对话,回旅店休息后就会迎来新娘 选择阶段。相比原作,本作还多了一个全新的候 补新娘、那就是芙萝拉的姐姐狄波拉。慎重选择 完结婚对象后,婚礼即将举行、本攻路中的结婚 对象为狄波拉。为了举行婚礼,需要先去山奥の 村的道具屋取订购的婚纱(シルクのヴェール), 将婚纱取回来后婚礼就正式开始了。

在サラボナ人口, 曾德曼和赶来庆祝婚礼的 亨利等人已经等候多时, 利用主人公的赎移咒 文, 一行人均被迅速传送到了婚礼举行地赌博船 上。隆重而良度的婚礼在所有人的欢笑和祝福中 完满结束,婚礼后的狄波拉并没有享受蜜月生 活, 而是要求和主人公一起去完成他之后的冒险, 并加入了队伍。另外, 结婚后可以自动得到 名产品"红白馒头"。

回到サラボナ的鲁德曼处, 狄波拉告诉了父亲自己准备和主人公一起冒龄的计划, 但鲁德曼却出于其安危考虑予以了否定。在一阵软磨硬包之后, 鲁德曼终于做出了让步。鲁德曼告诉主人公, 在山奥の村西侧的小岛上有个祠堂, 他希望主人公能够去看看祠堂里的罐子的情况, 如果狄波拉能够在途中不给主人公添麻烦, 那么他就答应狄波拉和主人公同行。

来到山奥の村西侧的祠堂, 沿着螺旋楼梯走



到底层、過查发着蓝色光芒的罐子后、回醫德曼 处、他就会放心让女儿跟随主人公同行了。警德 要为主人公准备了大船、船停在ボートセル: 港。出发前不要忘记调查案德曼身后的宝箱,里 面查天空之事。

6FBR98

来到ボートをルミ港、果然发现船已经停在了船场、鲁德堡已经交代好了一切。在出发前不妨去酒场打听一下消息,从而决定下一步的行动。坐船一直南下,下一个目的地是沙漠中的テルバドール城。途中可以先去东南方的赌博船、船内外的木桶里均有一枚小獭蚕。另外,途中也可以来到名产品博物馆、但现在还无法开放。继续往东南可以来到灘蚕王城、与敝蚕王对话可以打听到该地名产品的消息,之后依次与旅店女主人和银行柜台前的人对话,然后去城外就会发现被大獭蚕压勒的史莱姆,救下它后就可以得到名产品"大きなメダル"(也可当作屠牌来使用)。得到名产品后再与名产品博物馆前的老人对话,这样主人公就会被任命为名产品博物馆的馆长。

完成了以上支线剧情之后, 前往沙漠中的テルバド ル继续发展主线剧情。(沙漠东岸旁个帐篷, 里面的罐子里有小徽章。) 和テルバドール人口的主兵对话, 可以得到暑德曼留给女儿的2000G (前提是新娘必须是鲁德曼的女儿)。在城中的地下庭园与女王艾希丝(アイシス)对话, 她会带着主人公前去参拜勇者之墓。其实那并不能算是真正的墓, 而是臣民们对勇者的信仰之地, 他们相信当世界面临危难时勇者一定会再次、出现, 并一直为勇者保护着天空之兜。艾希丝让主人公武着戴上天宁之兜, 但主人公却怎么也就不见,但是然, 也不是勇者。当主人公把自己工

在寻找被帶往魔界的母亲时,艾希丝 下就看到 了他是帕帕斯的儿子。女王告诉主人公,帕帕斯 是遥远的东方之国グランバニア的国王,所以她 。建议主人公直接去グランバニア寻找线索。



乘船继续往东边前进,在最东边的大陆可以找到ネッドの宿屋(地图上为一个小屋)。在宿屋北方的洞窟中,进去就是通往グランバニア的山道了。在山道上有一个旅店,其中的罐子里有小徽章,另外和里面的婆婆对话并选择住宿会发生剧情,主人公的力会加5点。途中的宝箱中也有小徽章,与山道上方洞口前的士兵对话可以得到防具"みずのほごろも"(前提是新娘必须是到防具"みずのほごろも"(前提是新娘必须是到防具"みずのほごろも"(前提是新娘必须是到防具"みずのほごろも"(前提是新娘必须是



来到ナソット后, 狄波拉由于长途劳累而晕倒, 在旅店休息了片刻之后继续赶路。 渡过村子 在边的桥, 穿过山洞前往グランバニア。洞窟很长, 而且里面有很多小徽章, 注意收集。在下层的外面有个男子, 他的同题全部同答"(・)・え"可以得到一枚小徽章, 另外还能获得防具"みずのはごろも"。注意如果要到出口, 糖要从 6F 边缘跳下去。

\$\family \frac{1}{2} \frac{1}{

田子山洞局就可以看见グランバニア城子。 を进入グランバニア后、先去城外右侧的小屋。在 小屋中居然见到了桑丘、桑丘表示、自从先王伯 帕斯去世后、帕帕斯的弟弟欧吉隆(オジロン) 就担任着这个国家的国王。见主人公平安生现在 自己面前、桑丘准备先带他去见见国王。

在见到欧吉隆王后还没说几句话, 狄波拉又



量倒了。负责照看秋波拉的修女笑着告诉主人公,这是因为他快做爸爸啦。听到这个蠢讯,狄波拉并不准备回到老家养胎,而是准备在这里把孩子生下来。剧情之后回到欧吉姆处,他表示自己想把王位让给主人公。不过对此大臣似乎有些不爽,他提醒欧吉姆,要想成为国王的人,必须先去试炼洞窟取得"王家之证"(王家のあかし),这也是国家的老规矩了。



武塚洞窟在ゲランパニア的东北方,该迷宫 育一定的解谜要素,主要是看人口的石板有没有 纹章。先去石边地上有纹章的房间,然后踩房里 的机关将两个石像周整成面对面状态,出来之后 左起第?个房间的门口也会有纹章出现。进入该 房间后再将石像凋整到面对面状态,然后出门会 发现其他三扇门都关了,一直往南走就会发现下 楼的楼梯。下楼后会发现一个开关和石头,将石 头放在开关以南,这样踩下开关后主人公就不会 被水冲到下面了。下楼后继续前进,踩下地上的 机关移开石像,就可以取得王家之镇。在返回的 路上会遇到两个家伙的袭击。シールドヒッ米的 HP根低,很好对付,但カンダタ的攻击力非常 高,而且会回复魔法,需要提防的还有他的会心 一重,吃了之气有被一重或手的危险。

9778200

回到王城、将王家之证交给国王,原本不满 主人公继承主位的大臣也只好屈服,并自荐要为 主人公准签第 天的登基仪式。此时,宫女突然 院张赶来——狄波拉要生了。与狄波拉对话后下 楼寺候,和所有人对话后过一会就会发生剧情。狄 波拉生了对龙凤胎。第二天,狄波拉告诉主人公, 真实她和芙蓉拉都不是鲁德曼的亲身女儿,但她 和芙蓉拉却是亲生姐妹。主人公顺利登上王位,夜 晚举行了盛大的庆祝宴会,人们纷纷沉凑在雾悦 中,但是没过多人,他们却接二连一地倒在了地 上。原本热闹无比的王城顿时变得一片死寂。

主人公醒来后,回之前狄波拉所在的房间, 离开时听到有婴儿的哭声。调查床后,有个老婆 婆会带着两个孩子从床底下钻出来,并告诉主人 公狄波拉被魔物抓走了。此时桑丘也赶了进来, 告诉主人公这情形简直与 20 年前玛莎王妃生下 他时一模一样。众人醒来后,主人公召集臣民开 了业务总会议。计论的一致结果是有人在晚餐中 下了智眠到。可此时人们也发现,大臣不见了踪 影, 难過是他趨的鬼? 果到会談零在上大臣的房间, 凋香柜子得到"飞天靴"(そうとふぶつ。 年庭园中的前公主驾到斯 ドリス) ヹぼ, 遊说 自己看到大臣飞了起来, 井向北方去了。得到飞 天靴后 在空旷的地万使用, 之后来到一个,教会, 在那里打听到北方的语中聚集着大批魔物。



来到塔中, 左边的门进去是回复点。在塔内和转移点来移动,沿途会不断有敌人来袭、另外,途中会遇到喷火的石像,可以用石头挡住石像。免受伤。再继续上行,就会无到开关。是至之后可以放下吊桥的左半部分,之后从转移点来到另一个开关处,这样吊桥就会全部放下。经过吊桥就可以前往塔顶,在塔顶主人公发现了奄奄一思的大臣,他对自己被魔物利用感到很后悔。

解决模两个挡路的中BOSS后,中央会露出阶梯,下去之后发现10年间都上的手下之本。,而狄波拉也在它的麻痹。与狄波拉及其已会与之本。发生战斗,一开始我方的攻击基本对其没有作用,不过模型几个可含之气,狄波拉身上会发出光芒。打破之本;的防护器。这样才与最为具

富善超主人公的石像带回了家井加在院子里,他的儿子乔治(ジージョ)刚出生没多久, 富秀希望之看上去异常英武的石像能够作为他的守护神赔伴着他健康成长。乔治一天天在长大,但石像却一直都立在院子里。一动不动。突然有一天,一群魔物来袭并带走了乔治。當商夫妇对此事命之程,官商更是将乔治的离点迁怒于主人公的石像,对考石像一对循调。又经过了几个春复秋冬,终于,桑丘带着主人公的儿。女找到了这里女儿用去术将主人公核忍了尊求,带着他问到了ゲランバニア。



臣民们都为主人公的重新归来而感到高兴、 第三天、当年保护了两个孩子的老婆婆将帕帕斯 生前留下的顶链给了主人公,这也是一个名产 品。离开房间时,主人公的儿子和女儿加入了队 伍。下楼后,欧吉隆告诉主人公,他们在常年寻 找主人公的过程中,无意中发现了玛莎的故乡。 它就位于世界地图的东北方。之后见至桑丘,他 表示在酒场中可以更换同样子,而桑丘礼城军的 主兵上上之都可以选择使用。另外,继承子狄及 拉之面的儿子就是真正的勇者,他可以装备天空 成具,目前手头的天空之刻。天空之唐引忌了装 上。剩下的两件装备中,天空之磨引忌了装 上。剩下的两件装备中,天空之磨引忌了装 小城、带着儿子在地下庭园与女王对话就可以获 得,而天空之镜则还要稍后才能得到。

接下去的流程比较自由,有的和思,情无关。 前往 5 インハット城见亨利,他也生了个"小亨利",名叫柯林兹、マリンズ。之后前往亨利小时候所在的房间,会发现主人公的人。女就像智己一一一样被亨利的人。子所謂,高查椅子提样可以

A CHANCE

为了寻找玛莎的线索, 坐船前往地图东边的 エルヘブン大陆(北端小屋内有小徽章), 在东 岸附近可以找到一个洞窟, 坐船进去后就是海之 神殿。里面可以找到一扇无法打开的门, 要今后 才能打开。顺着洞窟前进后, 来到エルヘブン。

王来到人间已是迟早的事情。 与エルヘブン某屋子中的男 子对话, 他会让主人公去取 得"覆去毯子"(ままうのご ゅうたん) 和 "魔法钥匙"(ま まうのカギ), 井希望这些能对 他教出玛芳有所帮助。两者 都在镇上的宝箱中, 魔法 毯子在屋旁的隧道中, 锅 匙则在街上的宝箱内。另 外, 在长老所在房间的上 层, 和里面的女子对话可以 得到名产品 "天之诗扁集" (てん のしへんしゅう)。 利用魔法钥匙, 有些之 前无法打开的门就可以打

在空旷的大地图上使用魔法毯子, 前往世界地图中央的高塔。在塔顶可以见到一位老人, 他表示天空城已经沉到了海底, 但用"岩浆之杖"(マケマの杖)可以打开人口。调查其左边的杖就可以得到岩浆之杖。在エルヘブン大陆中南部被点石户围无去进入的出洞前。由岩浆之杖, 就可以炸开岩石进入洞窟。

MITE TO BE

洞窟中有得多海轨车, 需要即换开关改变真轨道才能顺利继续前进, 注意下层有的轨道需要反复调查才可以。途中会遇到一位被困于车子上的男子普桑(ブサン), 按下开关改变轨道路线局可以救下他, 之后他就会与主人公同行。洞窟中某层有回复点和教会, 可以好好利用。宝稻中

除了有小徽章外,还有可以回复 HP 的 "祝福之 杖"(しゅくふくのつえ),一定要取得。之后坐 车就可以来到浸在水中的天空城。

天皇城上

由于天空城委在水中,所以有些地方目前设法去。沿着阶梯一路上行来到王座,此时会发生剧情、调查王座后面的地板可以发现隐藏的阶梯。一路下去后,会采到左右两边供奉着宝玉(オープ)的祭坛、但右边的金色宝玉不见,设有了两个宝玉的支撑,所以天空城才会从天下掉下采那个金角的宝玉在脚里呢?主人公不禁想起了童年时在レス。ル城的基地得到金色宝玉、之生。玉又被置到理解的事情。普桑想起宝玉是由传说中铁精气的祖生所做的,如果去拜托妖精女王,说不定就可以争新得到它,此时警拳旁队,并告诉主人公世界上某处有着通往妖精之村的森林。



前往サラボナ周边,在东南方可以发现一片被森林围起来的地方,进去后就是迷之森,注意进入之前、在著吧,。子或女人周至队伍中, 本之森可以通往妖精之森,但只有心灵纯洁的孩子才能或到人自。在森林中,更到一处两人处,此时如果有孩子在以伍中就会发生原,看,妖精会带着大家一起前往妖精之村。

THE COUNTY IN THE PARTY OF THE

在妖精之村与波乃重建,将事情的原委告诉她后,她履行了之前对主人公倾囊相助的承诺,将"妖精的号角"(ホルン)交给了他,表示利用它妖精图的女王就会帮助主人公。另外,此时如果去旁边的矮人洞窟,可以令之前偷走春风之笛的赞尔成为同伴,而原本的冰之馆如今则变成了双点深。



妖精之城不在妖精界,而是在人间界,位置就在世界地图中央高塔的北方,附近可以看到一个小湖。进入湖中之后可以发现一个木筏,坐木筏来到。并中的汽花边吹响跃精的号角,妖精之城就会浮步。和女王对话,可以作到"光之宝玉"(ひかるオーブ),女王表示现在她们也已经没有



了制造宝玉的能力。但利用起读宝玉,主人么也许可以得到他想要的东西。与城布虚措路的主兵对话令其让开道路。来到一楼发近两边有意语画,此时由于剧情需要,要让主人公携带光之宝玉,这样调查左边的画就可以回到过去的サンタローズ。和村里的人们对话到一定程度后,在教会前就可以发现小时候的主人公。此时可以要求他把金色宝玉给自己看,趁机偷偷把光之宝玉与他调包,换好之后由村就可以回到现代。

有了金色宝玉后,直接瞬移到天空城、在普桑处与之对话将宝玉给他、天空城就会重新浮上,而原本的天空人也会从沉睡中醒来。踩上宝玉所在祭坛中央的方块,就可以驾驶天空城。另外,在城中有壁炉的房间前有一男一女,与女子对话可以得到名产品"世界树の苗木"。进入壁炉后见到一位老人,他表示目前要做的是让大师龙(マスタードラゴン)复活,大师龙被封印在テルバドール西边小岛上的ボブルの塔。老人房间的抽屉里可以得到带钩绳索(フックつきロブ),在下一个迷宫中会用到。



乘坐天空城前往世界地图西南岛上的塔、进 去后发现塔的正门关闭、绕到塔顶后用带钩绳索 进入塔内部。先沿着楼梯一直走到1层、打开开 关可以令正门开启,这样以后出入就方便多了。 从1层右上的台阶可以前往地下、B2F 有较多分 支路口,在右边会发现守着宝箱的中BOSS ゴン ズ。在分支路口往南方走就可以绕到他身边与之 战斗。ゴンズ是物理攻击型角色、因此用スクル ト提高我方全体的防御力是很重要的,打磨他之 后可以在其身后的宝箱中获得"龙的左眼"(りゅうのひだりめ)。之后回到 B2F,从西边绕到 上方会和杀父仇人盖坞发生BOSS战、他的实力 比ゴンズ强了不少,不仅HP高、而且防御力也 很高,魔法伤害大。要特更轻处地对付他、首弱 大炎和吹雪伤害的フバーハ不能少。而且要劉禹 ルカナン和バイキルト来提高攻击效率。打倒盖 玛后在其身后的宝箱中得到"龙的右眼"(リッ うのみぎめ)。回到塔的上方,在中途可以挂绳 索的地方下去来到龙的头上,将左右眼镶嵌在里面,这样龙就会张嘴。从龙口进入,得到"龙之 杖"(ドラゴンの杖)和"龙之宝玉"(ドラゴン オーブ)、龙之杖是不错的武器、以后记得给主 人公装上。



前往天空城的普桑处发生剧情,此时天空人会表示自己的族人中根本没有人叫普桑,而这个来历不明的男子为什么会出现在这里并对天空城如此了解引起了他们的怀疑。与普桑对话、将龙之权和龙之宝玉交给他后发生剧情。普桑身上发出了强光,体形开始逐渐变大,最后变成了一条巨大的银龙一一他就是大师龙。大师龙将"天空之铃"(天空のベル)交给了主人公,以后只要在大地倒上使用,就可以召唤出大师龙当坐骑。大师龙可以飞跃高山,乘坐它可以来到世界地图中央小岛的北方被群山包围的大神殿。不过在此之前,我们可以先去サラボナ发生剧情获得"最后的钥匙"(さいごのカギ)。

来到サラボナ、从恩德曼妻子口中得知,自 从数天前镇上来了个商人后,鲁德粤就像变了个 人一样。与詹德曼对话,他拜托主人公前往山奥 の村西边那个有罐子的小祠堂再次去看看那个罐 子的颜色、如果是红色的,就马上回来告诉他。 遇奇之后发现罐子果然是红色的,回到镇上,士 兵说鲁德曼去了镇边上的展望塔。来到塔上,鲁 德曼表示自己的祖先把魔物封印在了罐子里、现 在魔物马上就要苟醒,苏醒后的魔物不仅会找他 复账,还要摧毁村子。此时魔物ブオーン出现,



并与主人公交战。ブオーン经常会用咒文降低我 方防御力并提高自己防御力,因此我方也要针对 这个采取对策,否则会非常被动。战马胜利之后 得到最后的钥匙。这样原本那些没法打开的蓝色 门和牢门也可以打开了。另外,如果妻子是美要 拉或者队皮扎的,再,这里和鲁德曼的老婆对话可 以得到 5000G 奶粉钱。

得到最后的钥匙后,可以前去各地取得一些原本无法取得的道具,分别是:オラクルベリ地牢(调查中央房间的椅子得到小徽章)、徽章王城地下的宝箱(两个小徽章、おうごんのティアラ)、グランパニア教会石下方整色的门(いのりのゆびわ、エッチなしたぞ和装备后移动可以回复MP的"しあわせのぼうし"。)

另外,在世界地图北方的大陆北端,可以发现到印の洞窟,尽管具和剧情流程无关,不过里面可以取得一枚小徽章,而且还有一些不错的装备,因此不要错过。在洞窟中会看到有的地板上有鬼脸,将该场景中的方形石块移到鬼脸地板上,该层中就不会再遇敌。将各层中的鬼脸全部堵上,就可以在最下层得到"王者的披风"(おうじゃのマント。



有了最后的钥匙、就可以前往被群山行手的大神般了,而这里也正是主人公和亨利之前被奴役的地方。来到大神殿、先不要进入殿内,留意大门左右两侧有两扇门。用最后的钥匙可以打开里面锁着的门。在右边的房间中,与守着宝箱的人对话选择"いいえ"之后战斗(杂兵级的角色、很简单)、就可以得到宝稻中的"天空之铠",这样4件天空装备就都齐了,给儿子装上吧。



活之馬炭税並有些不対勢、之后始便会露出真身 教主的手下神官ラマダ。ラマダ可以说是盖 玛的弱化版、对付方法和之前的盖玛战相似。之 尼和下走的奴隶们对译攻集情报、得知慧斌通道 的情报。调查之前ラマダ所在位置的地面、就会 出现通往楼下的隐藏阶梯。

来到地下后。通过洞窟继续前进。在西边的房间中可以见到玛丽亚哥哥约甘亚的残骸和两个宝箱、该场景的前一个场景可以通往 BOSS 伊布尔所在的地方。伊布尔依然是火炎吹雪系攻击为主,并且会打消我方的强化效果,所以如果发现 フバ 小被取消后就要立即重新使用以降低伤害。

伊布尔战败后、表示这一切都在大魔王(ミルドラ・ス)的预言之中。伊布尔告诉主人公、伊的母亲是一百年里世界的大魔王那里。当伊布尔想要帮主人公打开通往暗黑世界的门时,发现自己无能为力。此时一道闪电朝着伊布尔劈去、大奸角盖玛再次出现并将伊布尔消灭。盖玛离去后、留下了"命之戒指"(いのちのリング,装备后移动时或每回合可以回复。一个,主人公还依稀感觉到上面残留着他母亲的温度。回到神殿11发生剧情,恢波拉终于被解除了石化。主人公一家四口终于团聚。剧情之后队伍会变得只有主人公一人,在酒场中可以重新选择让儿子女儿加入,而如果在秋波拉处与之对话,以后去酒场就可以让秋波拉加入队伍。

<u> 前往海之神殿之前没法打开的门,将三枚成</u> 指分别镶在三座女神像上。这样就可以打开前往 暗黑世界的道路。进入暗黑世界后听到玛莎的声 音,并得到玛莎赠送的"贤者之石"(けんじゃの いし)、在战斗中使用资者之石筍ベホマラー效果, 可以说是BOSS战的必备道具。来到暗黑世界的大 地图局, 往东走可以来到ジャハンナ, 抵达ジャハ ンナ后记得回之前的海之神殿将三枚戒指取回、 毕竟命之戒指还是很有用的,尽管这样 - 来诵往 暗黑世界的道路会封闭,但是利用瞬移咒文就可 以直接到ジャハンナ。ジャハンナ的防具屋和武 器量里都有很多好东西出售,另外还有银行,很方 便。从街上的楼梯可以前往水车小屋,在2楼和魔 物対话选择"いいえ"可以得到名产品"禁断の券 物"。从2层的出口出去,可以见到守着宝箱的耀 物, 打倒他后从宝箱中获得"ストロスの杖", 效 果为在战斗中使用可以回复麻痹症状。另外、ジャ - ヶ周の有別の魔部やラーペン・和グレイト 2 , 思官门的门入几年比较低,是不是多配。

会令它门的人就看玩家自己了



在暗黑世界的地图北方就是游戏本意的最终 迷宮エビルマウンテン了, 只要果过以后, 之后 就可以利用瞬移咒文直接到这里。而在最终迷宫 的南方, 贝是暗黑双六城。进入エビルマウンテ ン后、前进一段时间会与两个楼写进行战斗。之 后玛莎宝矶,想用自己的力量帮助生人公削弱大 隆王的力量, 却遭到了盖玛的陪算。盖玛的打法 和之前差别不大,相信各位也已经有了对付他的 经验。战斗胜利之后,帕帕斯的灵魂出现。带着 四两一起含笑图开人世。从表场景中央的人口进 入后, 会来到一个分为两层的, 有着许多传送带 的场景,在这里可以得到"太阳之冠"(たいよう のかんむり) 和 "圣水壺" (せいなるみずさし)。 同到之前盖坦所在的场景,从最右边的入口进入 后来到一处地面上有岩浆的地方,在岩参边使用 至水壶、岩浆就会消去并露出通往下方的楼梯。 继续前进会发现一个地板上有很多镂空格子的场 摆,在场景西边的格学权参掉下去,之后引进来 到一处要要踩下机关来移动平台的场景。依实踩 下右下、右中、右上、中上、中中平台的机关就 可以继续前进, 战斗之后在宝稻申得到"オリハ ルコンのキバ"、再往前走就是最終HOSS做了。 最終BOSSミルドラース的战斗方式还是火炎吹 雪、降低我方防卸之类的考查路。因此我方也要 采用フバーハ、スクルト来应対, 当然提高攻击 力的バイキルト也是不可少的。虽然ミルドラ x 有两种形态。但总的来说很没有技术含量, 队 伍的等级在40级左右就可以毫无悬念地打倒它。 之后就是结局了,坐上大师龙,在世界各地好好 加游一番吧。



看完制作人员名单之后会生成一个通关存 档,读取通关存档后可以继续冒险。

来到エビルマウンテン南方的毒沼就可以进入游戏的隐藏迷宫。迷宫中有不少强力的道具装



备、尤其是"战いのドラム"在战斗中使用的话可以令我方全员的攻击力变为原来的两倍,并且可以反复使用。B2F的构造比较麻烦、如果定错路的话就会回到该层起点、按照"左·上·左·上·右·下·右·下"的顺序就可以找到出口。之后继续前进、就可以在深处见到隐藏BOSSエスタ・ク。

五スターク每回合可以行动两次,而且招数 風力程成大,即學采取了相应的防御措施也依然 有威胁。战斗中靠"贤者之石"来回复 HP的话 已经有点力不从心了,必须让专门的回复人员用 高级全界回复魔去来促进我方的HP保持在较高 的水平(最好再装上"はしふるうでわ"来保证 在每回合一开始就进行回复)。而像フバーハ这 种域)吹息人炎系伤性的咒文在战斗中也是必须 的防衛手段,如果被5085取得了我方的有利特 殊状态之后,就需要立即再次使用。在本迷宫中 刚刚得到的"战いのドラム"同样可以参加利用, 这样可以保证我方的攻击输出。要想对付 BOSS,我方的等级也不能太低,主力最好在46 级以上,如果能得50级的话那胜算就更大了。

如果能在15回合内打败エスターク,那么就可以得到名产品"やみのトロフィー"作为奖励。 另外,打败エスターク之后、游戏中最后一个双 六场也会开启,在隐藏迷宫的B1F可以进入。通 过该双六场后,エスターク的儿子ブチターク便 会成为同伴。ブチターク加入后再前往山奥の村 西边之前去看罐子的祠堂、调查罐子之后ブォン就会加入。



《Dia》》原作的完成复数不及 NDS版的复式版加入了新角色 并且可以成为 同半的怪的数量也有所增加 虽然只加了两种 因此在内容上显得更为饱满。本 作的画面和操作都和 NB 版的亦作比较接近,尽管不对应触控操作 但整体操作

同样毁得很好服 克勒的战斗节奏一向是平户的统点 在本作中的表现自然也没话说 另外,本作的剧情 化秀程度在整个系列中也是非常出名的 8. 青泉基本之 · 普通



基本操作

	-
1	
核主武器 へ	←和→为切換同級
副武器 □ R ○ 場別器 × × × 防衛 □ <t< th=""><th></th></t<>	
場所器 × x x x が	
防御 に し し し し し し し し し し し し し し し し し し	
高力射击 L+〇 L+〇 高力格斗 L+△ L+△ 富力中利 L+ス L+ス 切換主武器 L+□ L+R 変形 X+□ X+8	Æ
高力格斗	
切換主武器 L+□ L+R L+O 変形 X+□ X+R X+O	
要形 ×+□ ×+8 ×+○	
SP技 O+A I+ C-	
5P技 ○+△	
超级模式 ++○+△ ++□+△ ++□+△	
菜单 START 战斗に戻る(回到战斗 祝点妻母	切换追尾项角和
+視角1、ミクション中部(回到タ	
赞机指示 SELECT SIECT SIECT SIECT ASCT	
salfCT+ + (学点状先 SELECT++	

机师技能

机师技能是本作新加入的一个系统, 在游 戏里每位机师都有两种技能:被动技能 (PASS VE)和附加技能(ADDITIONAL)。被动 技能就如人物的能力一般,任何时候都能发挥 作用、而附加技能则是要机体的HP低于30%的 时候才能发动,发动时机体的的全身会泛黄 光,以下是全技能的列表。



	_	The Part of the Pa
被物技能可		
2 + 4 +	惊人射击时在电影移动速度4倍 敌省还是户	结子上帝攻击力心气系伤害 液防血的情况下伤害4倍
延打	格斗攻击不会做弹龙 敌胃沥垂时给不正常的	发击力20%的作者。及防御的情况下伤害2倍
全幅	被人争地对的追加攻击场着2倍	
1000	敌人倒地时的追加攻击 第書1 5倍	
9 18 18	激光线武器对有光线护器机体重成正常攻击力	为30年的伤害。光线扩影的减少值不变
60.05	对MS以外的敌人和设施伤害2倍	
集中力	SP構図數速度1 2倍	附加技能
NAME OF THE PARTY	超級模式以外的中槽自奉援少类形态	
ジャンク理	武器弹药1 5倍 同时关键时间1 5倍	
索敬	钞定胜斋2音	
疾风	使用晒射器时扩速度上升同时直转量增加	and the same of th
高机动	推进器首带量减少为75元	
4 1 -4	旋迅速度学效集变成15倍	THE RESIDENCE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1997 AND ADDRESS
安奶店 和	5. # 的效果变成1.5倍	
跨版 在	倒地区游北定成功	
期的企	建ψ跳跃可到从3段	
感应 NT专用	N [†] 之间的战斗伤害为1.2音	
冷的	扩展,放光和照明弹光效	海軍化(臺化人向臺灣) (海臺灣玄張樹灣灣、南景村)
器印	點籍师和测弹单停止时间诞半	
ゲー・層	粘著弹和网弹的效果时可2倍	超級權式是制定者 / 发展时间
工作员	特鲁州和欧洲的效果etal 5-8	阿斯特阿尔 泽





胜利条件。所灭敌机

要全灭敌机其实并不难, 关键是要保护 捷多的机体不被击坠有点难度。因为初期我 方的机体攻击力普遍不行, 如果一个没注意 给敌方王牌机师发动了技能或者超级模式, 那捷多就危險了。建议先用普通农主制减敌 方王牌机师的HP。在HP接近三分之一的时候 再用SP技轰之。

胜利条件。开灭酸机

加撒C和加撒D的電达性能都很高,往往 还没进入我们的射程范围敌方就开始攻击 了,所以即使看不到机影也不能放松警惕。 另外消灭初期敌人之后露会驾驶22高达的核 いさが奇物。不同她疾亡、彼其不会多所学 **了,因此不由**教育去保护她。

陈非是引领D8JMA显态,要不良维文则

陈非是扩献D87,MA平今、要不良难来问 伽玛造成威胁,为了免除后患还是建议先集 中火力先消灭它们。我万这次要保护对象有 一个,其中核心战机是最弱的、要列为重点 保护对象。

1 5分钟

敌人还是那些老面孔,格雷米和马士玛连座机都没换,惟一要注意的是最后出场的恰拉,因为她本身技能关系,使得我方射击武器非常难命中,对付她应多采用近身格斗的方法。

幻のコロニー

胜利条件。歼灭敌和

难度:A 时间

第一部分只要全灭杂兵就会出现分支,淡 蓝色区域对应分支A,深蓝色区域对应分支B。

分支A为保护神殿和友军机体,其中友军机只要不让它靠近敌机就不会有太大的危险。 当然这直接取决于我们消灭敌机的速度。保护神殿的雅点主要集中在敌方两位 王牌机 "身上,记住当格雷米出现后不用急着管他,先把神殿附近的两架敌机消入掉,要不然神殿很有可能就保不住了,渡过了这个难关接下来的战斗就不会有太大的问题了。

分支3的战斗在殖民星的内部进行,因为 地形和环境的因素,这关的能见度很差,切 记不要盲目移动,因为这很有可能会和敌人 撞个正着,多用自动瞄准捕捉敌人的位置, 在敌人进入射程后就用蓄力射击干掉它。



莊利条件

前期比较有难度的一关,除了杂兵事常多外,还有三艘母舰和两位王牌机师要对付。战斗一开始会有给曼的演说,有兴趣的玩家可以按暂停把它听完。这关母舰击坠的思路和其他关卡有些不同,一般来说母舰都是密到最后才击坠的,这样做的目的是要让它把杂兵全部派出,有利赚取分数,但这关有一点不同就是因为母舰和杂兵一样有快速击坠的奖励,也就是说击破得越早获得的分数越高,所以我们一开始就要放开杂兵不管,先把母舰击坠再说,这是取得这关高评价最值得注意的地方。



如果之前获得了Z扎击,和攻略起这关来将非常轻松。敌人只会傻傻地接近我方的宇宙艇,我们只要躲在陨石坑或者宇宙艇附近用改满的大出力激光莱福打狙击战就好了,至于恰拉就用直接用SP技搞定吧。

这关敌机出现的位置都离得很近,由于2 扎古的大出力激光莱福打近距离敌人的命中 率太低。这里建议用普通的光束步枪来打。 这关敌方母等的HP很多,如果之前把SF都用 在了两位王牌机师身上,可以下达指令让僚 扩发动。-

A VOYAL WORLD BY

敌机以水中用MS为主,虽然数量不少。但很好对付。消灭初期敌人后璞露会登场。因为其驾驶的22高达的核心战机十分脆弱。敌人的任何攻击对她来说都是致命的,所以一定要优先保护她。关卡最后会有两架卡普尔登场,注意它们的攻击力和光线耐性都很高,射击武器不奏效的情况下要马上改变战略使用近身格斗。

一上来我方就处于被包围的状态,应立即向地图的一边移动寻求突破口,但这之后也不可以掉以轻心,因为敌人都是潜伏在沙子里的,听见通讯员的敌机出现指示后就要多留意一下自己周围的动脉了。不过话说回来,因为敌人都是扎古和大魔之流,只要掌握敌机的出现规律后就会发现其实并不难打。



难度:8 时间:

前半部分基本没有悬念,敌人仍是以旧机型为主,而且我方还有高达ZZ和高达MK II 在场。惟一要注意的是敌军里有FWAC扎击,它的雷达干扰技能一旦发动就会夺去我方的视界,要尽早消灭。全灭敌人后出现分支选择,淡蓝色区域通往分支A、深蓝色区域通往分支B。

分支A的敌人是大名鼎鼎的蓝色部队,机体都是蓝色涂装。比一般的杂兵稍强,战斗时看到这些蓝色机体可要注意了。

分支B只有一台红色的勇士,它没有长距 离的武器,只要不近身,它对我们根本没有 任何威胁,用远程武器慢慢耗死它吧。

ダブリンの午后

4 2 1 1

浓雾会给视野带来一定的影响,特别是 發色较美的实挥类或器,混在浓雾里非常难看 清,只能多注意被弹提示。另外这关的分数奖 励只有保护母型主义敌方王牌机师两项,中途 出现的捷多即使不去管他也无所谓。

这关敌机的质量上升了不少,像是扎古 ॥ 这样的高性能机体也配备在了杂兵队伍里,扎古 ॥ 的光线武器杀伤力非常大,看到来不及强的 灣 (學) 要 東不及强的 灣 (學) 要 (學) 更 (學) 是 (學)

分支A 1的目的为保护我方母舰,因为场地上有不少楼房阻碍视线,建议用Z高达变为MAR * 守在母奶, 第边。战斗后平段拉坎会驾驶扎古川登场,消灭他和剩余的敌人后就能进入最后一部分。

分支A 2一出来就要面对拉坎,消灭他 气通讯员就会发出撤退指示,接着只要到达 指定地点就能过关,当然,想要获得高评价 的话还是直接全灭敌人吧。

分支B 1是雾战,迅速占领高地是快速过关的关键。当敌方王牌机师拉坎登场后,这时会有两个选择,一是达到指定地点过关。 一是全灭敌人过关,追求评价就只能选择后者。另外还要注意拉坎有快速击坠的奖励, 主坠他的分数会随着时间的经过而递减。

分支B 2的敌人只有精神力高达MK 一一架机,但是它各方面的能力很高、想用一发SP技解决是不可能的、最好是能用实弹武器或僚机的SP技将它的HP削弱到一半以下,然后也已再补上重信。5

MANAGER DISTRIBUTION OF BY

我们的任务是为宇宙艇殿后,所以不需要太过深入敌阵。只需等敌人自己上来送死就可以了。这次的敌军里有多部EWAC扎占,它们多会躲在某个角落发动下扰技能,应第一时间找出来消灭掉。还有最后 波敌增援会出现在宇宙艇的前方,为了不止它们爆袭成功,可以在把敌方王牌机,走上坐后就前往地图的下方等待。

每然是一般人的恢复。1、他就,1一点也不轻松。原因在于汉关章来科特为中的杂兵非常

不轻松、原因在于汉关章来科特公的杂兵非常力、而且最后还要同时对付。位于牌机局、导致SP十分吃紧。敌方的一位王牌机局、导致SP十分吃紧。敌方的一位王牌机员,类的能足MA,使用等通攻击不好命中,使用SF技需多也只能击坠一架,很是难维。若是不顾及评价,可以派有激情技能的机师上场、利用技能发动的的效果,可以瞬间得到发动用之场、利用技能发动的的效果,可以瞬间得到发动用之场,要是被发动的的效果,可以瞬间得到发动用之场,表是被发动的效果,可以瞬间得到发动用之种方法存在一定风险,所受伤害的特生模于要。



保护波多是一个雅点、他的机体不强、并且还老喜欢往敌机群里钻、最好是使用蓄力射击在后方掩护他。全又杂兵后等场的管曼也不能"怠慢",因为她一旦中户低于一半就会发达。SH技、为了不证捷多死在她的冷口下,建议在其一出现的时候就联合儋机用SP技够决准

コア3の反乱

新阿伽语的中和装甲的根厚,以杂兵的火力基本无法构成太大的威胁,这关的正真难点在于要后期,皆因前期的杂兵太少,SP根本不够拿来对付最后登场的4位王牌机师,不过好在这关的时间奖励还算宽松,打不过的时候我们可以躲,让SP慢慢回复后再逆转战局。

稽畫米筆旗是权,我们要做的就是趁 新占弱内乱的时候杀他们一个措手不及。 敌人的最置里多了加佐姆和杜宾狼两种新 机型,其中杜宾狼是最值得注意的。它的 扩散型激光相当不好躲,最好是在它还没 接近的时候就用远程武器解决掉。全项敌 人气出现通往分支A的浅蓝色区域和通往分 变3的深蓝色区域。

分支A的地形起伏不定,出战前建议优先对机体的冲刺出力和冲刺速度进行改造,战斗中利用重直进走的等地差来搜寻攻于目标,对于一些躲在地图死角里的机体,可以用冲刺后的格斗攻击来消灭。全灭杂兵后已经是强化人类的乌士玛驾驶扎击□改出现,二些他的机体能力还是不行,用一个SP技就能够大、

行支。要对付的是格雷米的部队,其中两年号气的装甲和火力都不低,对付它们的时候是不能硬碰硬。另外璞露兹会作为敌方器与的着类登场,注意他机体的HP 日减少就会更明SF技,战 4中看到她 日停下我们就要攀缘就定往远处逃了,要不干有八九都会被她走坠。



同 10分

这关敌方王牌机师非常多,战斗一开始要面对的就是拉坎和他的杜宾狼小队,中盘有恰拉和她的两个跟班,最后则是作为压轴登场的马士玛,所以SP一定要分配好,给王牌机师多留一刻在场自己就多一份危险。

共

难度: A 时间:10分钟

格雷米在这天是无论如何都会逃跑的。把他机体打到剩下一丝HP后就不用和他纠缠了。格雷米撤退后璞露兹驾驶奏曼河登场、注意当葵曼莎的HP低于一定程度后还会有一次的增援,所以想获得高评价就不能用SP技把她从满血直接秒了。

战士、再び

M (8)

腹产型卡碧尼属于典型的攻击力高但防御力弱的机型,只要不给它们机会放浮游炮,就和扎古之类的机体没区别。全灭初期杂兵后登场的马士玛会首先攻击母舰,我们可以趁他不注意的时候给他一个SP技。当出现分支区域的时候记得不要太早进入,因为这时还会有关分的增援出现。

分支A-1只有恰拉和她的两个跟班,建 议先用SP把恰拉解决。至于他的两个跟班由 于很少放SP技,可以用普通攻击慢慢磨,就 当是为下一场战斗补充SP。

分支B-1要提早面对哈曼,记住卡碧尼 无论哪方面都和量产型不是一个级别的,不 要认为。对一我方就能占得优势,直接上去 近身战的话就等于是送死,关键时处还是得 依靠SP技。

分支A 2和分支B 2都是和哈曼对决,最后一战SP不用省了,看准机会自机和僚机SP 技一起放,记得一定要一口气消灭,否则卡碧尼进入超级模式或者发动SP技,那化为宇宙全埃的将会是我们。

5thルナ始动

性利条件。开灭敌机

难度。B

时间:

・ヤアの第二波

等一次礼数车的·、队战,不过我方的战 领完全是拖后腿的,不用指望它能帮上什么 忙。战斗方面,因为敌方母舰的移动速度很 慢,所以要以MS的击坠优先。与母舰交战时 可以钻到它的正下方,这是它攻击的死角。



.....

虽总是模拟成,其实和真正的战斗没有区别,而且战斗的场地非常小,敌人一出来就是在自己身边、根本没有躲藏的余地。要想在墨兽斗中存活下去,就得先发制人,只要在敌机未瞄准自己前把它击坠,也就不存在资本。以了。

こうりゅー さんりいじじゅ ひとうろもころころきゅう きゅうこうひかい

算是联邦了33年代里比较有难复的一笑。 当然这也和我方缺少强力机体有很大关系。敌 人地面部队比较好同时,关键在于战斗中断出 现的飞行部队,以告姆和本钢的武器性能、要 打中他们非常吃力,建议出战前对使用机体武 器的命中和海速都下重体改造。

故人都是上个年代的 54. 是,经过上一关

敌人都是上一年代的 Etc.型。经过上一关 后拿到了灵格斯攻略起这关来就使有。至于 了。消灭一定数量的敌机后,通讯员会发出脱 腐战斗区域的指示,这时如果没在限定时间内 到达指定地点的话任务就算失败,当然为了获 得高评价,也可以尝试全灭敌人过关。

迫りくる肃正

这关一共分为三个部分,第一部分只有 杂兵,全灭后有两条分支,其中浅蓝色区域 进入分支A,深蓝色区域进入分支B。

分支A-1在阿克西斯上进行,作战目的为保护我军两架母舰。战斗一开始复亚就会驾驶萨扎比登场,建议先集中僚机的火力把他干掉,当这个最大的威胁被消除后那么接下来的战斗也就轻松许多了。

分支A-?一开始,4颗核弹会从地图的下 方开始慢慢向上移动,我们所要做的就是保护核弹不被击坠,不过战斗中也不能对核弹 进行贴身保护,否则核弹一旦被击坠射击爆炸就会波及旁边的机体。

分支B 1要保护我方母舰并全灭敌机才能获得高评价,这部分姬丝会在战斗后段作为敌方增援登场。要小心她的浮游炮攻击,见到不妙就要赶快进入超级模式或者发动S-技来躲。

分支3 /和上部分区别不大,只是战场切换 到了宇宙,还有就是因为敌机的初始位置弯得 比较远,要快速击吸对雷达性能有一定要求。

作员 只有5个,可以通过暂停来确认位置,当回收了第一个物资后,敌机就会陆续出现,由于场地比较小的缘故,应尽量避免使用范围攻击,要不然很有可能会把物资都一起破坏掉,要获得高评价就只有把物资全部回收的10000分额外分数奖励拿到手。另外值得一提的是这关过后获得的 v 高达是后期战斗的主力,一定要花大力改造。

放到条件 罗丁克

时间,10分钟

这关不仅敌人的数量多,而且单体实力也比以前要强,使用 v 高达的话建议把浮游枪杆放上来随时待命,看到器力射击不能把敌人一击必杀的时候,就赶快用浮游炮补上几枪。

分支A的最后要同时面对姬丝和丘尼,所以初期的杂兵战就不要浪费SP了。两位王牌的主义是又具体情况而异,以机体实力来进丘尼的扎德·多加要比姬丝的《瓦索龙弱很多,一般情况下都是以强机体多留一刻在场上就多一分危险为原则,优先先击坠强的机体,不过在SP不足的情况下就相反了,我们与当先把较弱的机体用普通攻击或器力攻击击坠,等积攒到足够的SP后再来对付强的,同等条件这样做比一开始就用普通攻击硬抗强的机体效率要高很多。

分支B的和分支A的差不多,也是消灭完杂 兵后与连型和丘尼对决,不过这条路线还有阿姆罗帮忙,整体难度上比分支A简单一点。

刻は迫る

这关的敌人里虽然没有王牌机师。但是难度也不小,因为光是杂兵就可以让人喘不过气来。全灭初期敌人后,我方母舰登场。同时敌人发起新一轮的疯狂攻击,SP充足的话就用S-- 技来请场吧。

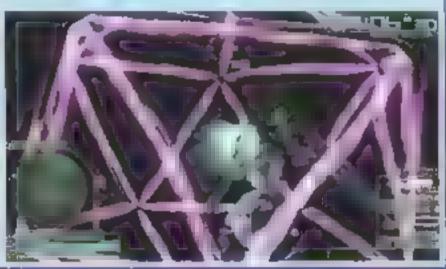
时间

第一部分的首要目标就是保护我方母**, 记住战斗中不要随便靠近敌方母**,否定设有 可能会被密密麻麻的弹幕击坠,等到净天东兵 积攒了一定的SP后,在远距离用、亭边的SP 技先击坠一艘母舰,当打破它们的人力写写, 其他两艘也就构不成威胁了。全天敌人气更图 上出现分支选择,到达淡蓝色区域进入分支 A. 到达深蓝色区域进入分支B。

分支A是MS战,敌机多以3个一组出现。 基本没有太大的难点,消灭大约6机后敌方的 王牌机师丘尼登场,击坠他后即会出现脱出 的区域。

分支B的敌人和第一部分区别不大,同样 是三艘战舰带着数量庞大的MS队,不过由于 地形开阔的缘故,对付MS的时候可以不用顾 及母舰的炮火了,等消灭完MS后,再击坠三 艘战舰就可进入最后一部分。

最后一部分为共通路线,都是与惠亚进行最终决战,准器醉扎比的攻击模式多为起距离。并且在HP低的情况下就会使用浮游炮扫射,我们基本一中就会设命。所以最好能用SP技一次解决,不要让他有使用的机会。





战斗一开始首先要找到位于殖民星内部的阿伽玛,用锁定打开两道门后就会发生战斗。本关的敌人不多,但要注意敌人里的两

也主牌机师驾驶的都是可变形MS,最好先用 普通农品将它们打回MC形态再用SP技器之。 敌方母舰阿伽玛只有一半的HP并且不会攻 五,可以留到最后击坠。

一开始和敌我从方距离隔得根瓜、如果所驾驶机体雷达性能了得的话可以先发制人。另外这关的SP一定要省着点用,因为捷多的2 高达被击坠后会驾驶2 2 高达再次登场,两部机体的机动性都很高,没有足够的SP来压制的话会打得很吃力。

新磨的平点地形视野非常开阔,基本上只要敌机进入瞄准范围就能打中,不过要注 要这对于敌方来说也是一样,所以在尽情杀 敌的宣标也不要忘记留意耳朵四周的被弹提 示。破坏神殿后,捷多和黎度两位敌方王牌 机师登场,消灭他们就能过关。

ブリュタール扰

世利豪帝 唯度。C 时间。5分辨

因为战场上遍布了浓雾的关系导致可视 范围非常有限,没有看清楚就胡乱开枪可 能会把物资破坏,因此作战时最好能时刻 留意通讯员的指示,等她发出了敌机出现 信息后再瞄准。另外如果僚机够强的话, 也可以不断向搭档下达"Shooting"的指令, 利用僚机的攻击作为拨护,自己就可专心 于物资间收了。



一 开始的杂兵和阿佩玛奇比较好对付。 关卡的难点出现在后半段, 当消灭了初期的 杂兵后我方母舰会登场, 同时胜利条件也会 变更为保护我方母舰不被击坠。这时包括捷 署在内的敌方王牌机师会轮流令场 多利用 阿伽玛庞大的身躯作为掩护和他们周旋,于 万不能让他们有接近我方母舰的机会。

部机的出现位直流部等与根近, 建运先着 入它们再破坏基地。另外还要注意破坏掉基 地后过一段时间还会有敌机出现,击破它是 获得高评价的关键。消灭完敌人后再到达指 定的地点就能过关。

雪の斜影

使用条件

...................

文关时间非常紧,建议使用射击武器比 较出众的机体来攻略, 好在敌人都是些杂兵 级的角色, 射击武器强的机体使用器力射击 基本上是一枪一个, 后期的几波敌人都较为 分散。最好和僚机分头清理。

宴の夜

这类的她形起伏不定,随射击轨道是真 线的光线类武器影响非常大。想快速过关的 话建议占领高台来进行狙击战,不过这样一 来自己也很容易成为别人的靶子。比较安全 的方法还是要经常变动自己的站位,并利用 高台来做掩护。全天敌人后会出现分支,到 达淡蓝色区域可进入分支A. 到达深蓝色区域 则进入分支B。

分支A的目的为保护目标建筑物、敌机会 从一个方向进攻,最好还是守在建筑物旁边

等敌人自己送上门。全灭杂兵后高达小队登 场, 其中最难缠的还是22高达, 用前面积攒 的SP来对付它吧。

分支B的目的为保护我方战舰,战舰的 HF很高。杂兵的攻击基本对它造成不了多大 的伤害,主要的难点还是后期出现高达小 队,如果给它们发动了超级模式,那母舰就 危险了。所以当它们一出现就用SP来对付是 氯·朱宁的。这里还要注意22高达因为是骑在 飞行板上出场的,只有把它从飞行板上打下 来才能对其造成实质性伤害。



机点 地上相比,在宇宙搬动物资还是有 一定难度的,主要在于宇宙有多层次的概 念、物资的装载点范围比较难把握、并且宇 **宙还没有像陆地上那样的黄色范围提示。只** 有依靠锁定宇宙艇来确定地点。战斗开始先 把烦人的杂兵清除,因为它们会一个劲地盯 着宇宙艇来打,如果宇宙艇被击坠会直接导 致关卡失败。要搬运的物资一共有8个,注意 当物资还剩4个的时候还会出现一波敌增援。

这关的敌机不强,但是数量非常多,而 且经常3~4个一起出现、稍不注意就会被冷 枪打中。对付杂兵的时候最好确保四周有可 以拿来掩护的建筑物, 当出现被弹提示的时 候就躲到建筑物后面,这样一来吃冷枪的机 会也降低不同。当把敌方母舰破坏后,阿姆 罗会驾驶2高达登场, 击坠他后再到达指定区 1変し、「こうできる

LA CONTRACTOR SERVICE AND A SE

第一部分只要全天杂兵就会主。、今安岛 译,基本上没有太大的难点,其中《通角区 域对应为安A,深蓝色医域对几乎安3。

デザA 1里也是以杂兵为主, 1以趁北 多积攒 些SP, 全天奈兵馬捷多門設22章志 登场, 消天他馬忒哥进入下三門台。

分支A 2里故方只有美感和她的卡都包MA ,而且她会直接找珠露蓝尚对手,我们 只要在旁边抢班成的优好了,他然最简单的方 去还是一上来就给卡鞋已MA — 1875年校。

分支3 的敌机大名都深在飞行板上出现,要准确命中的活力或遵护用毛精度有一定要求,另外如果3-充定也可以直接使用下冲和约它们撞下来,这等路线,带天完杂集与零型对的他是使多,使用名方法对付他或好了。

分支;7对即制的要求非常与多、一不留神就会与高评价擦点而过。这里除了使用未来加快攻关速度外,牢记敌机的出现信置他是非常重要的,第这做到敌机一出现其击破。至于低舰,由于不会逃走可以隐至第一。另外从及无敌军后必要,将以最快速度赶往推定地点。



性利条件 开灭敌机

虽然这关只有杂兵、但是机体的能力都非常高、像是FAZZ和EX S高达,无论哪一个都是非常难缠的家伙。FAZZ出来的时候非常早,如果这时还没积攒到足够的SF的活建议使用迂回战术,多利用地形做掩护、或让僚利上去牵制。而EX S更是作为这关的BOSS级机体出现,实力自然不低,再加上有令人讨厌的光线护罩、最好还是等SF满了后用SF技解决。

..............................

一一定的权共会国统定的服展开联的,贸 然上可模工能会被围攻、当然如果需达性能优 秀的,他可以在定距最强于官审策,这样会安 全年号。击基军能器后我方母领登场,同时战 四目标识为保卫政历母"流不被击坠,不过由于 牧兵士制的位置领党成方母",有一段距离,基 本上不需要太过操心,只要专心消灭敌机就好 了。敌万王牌机师里捷多驾驶的22高达的HP 一旦低于一定程度就会进入超级模式,最好是 用SP 口气解决,不要给其喘息的机会。全 天敌高MS后再正坠新阿伽玛就能过关。



/] /

这关只要消灭一定数量的敌机后再进入指定的区域式能过关,当然如果要追求评价的话就一定置全天敌机。全灭敌机的难点在于时间上的误制,而且这关敌机也不少。打法方面建设以射击战为主,医为敌人出现的位置比较分散,使用近身战艰难顾得过来,另外S户的使用产机也要把握得当,尽量在敌人最多的时候使用,以免造成时间和SP上不必要的浪费。

这关的目的为保护胎曼,虽然她的个人能力很强,但是以龟霸的装甲基本挨不了几枪。所以我们还是做个称职的保镖吧。另外这关有一个比较有趣的地方,就是包括捷多在内的敌方机体全是水中用MS,离开了水的它。记在就只能任我们的对话。

コア3蜂起

胜利条件 开灭敌机

尽量选择在发进口前面的区域来战斗。 一来这里场地比较开阔,视线不会遭到陷 挡;第二个原因是因为敌机的数量比较多。 利用空地的瓶颈式入口可以有效分隔开敌 人。最后还要注意的一点是捷多在这关会逃 走,想拿到高评价的话就不能让他跑掉。

花の幻影

4440 6440 6464 6464 6464 6344 6664 6664

这关的要点和"月の暗影"类似,要在短时间内消灭数量众多的都机才能获得高。评价,而且这关还有一个更难的地方是敌机的雷达性能普遍偏高,往往我们还是薄复到敌机,它们的炮火就先过来了。应付密集的炮火,我们只能通过不断移动来躲避,即使看不到被弹提示也不要在同一个地点逗留一秒以上,要不然下一秒很可能就会变成炮灰。

第一部分的敌人都是以杂兵

第一部分的敌人都是以杂兵为主,惟一要注意的是击坠新阿伽玛的时机。过早的击坠会导致敌军不再增援,影响杀敌数,而太晚的话又有可能会给它逃掉,所以一定要保证消灭杂兵的速度。击坠新阿伽玛后出现通往分支A的淡蓝色区域和通往分支B的深蓝色区域。

分支A的难度相当大,首先一出来就要面对璞露兹,她驾驶的葵曼莎十分堆缠、不仅机动性和攻击力高,我们用SP技的时候她还会防御,因此对付她的方法就不能和以前一样了,要不然吃亏的可是自己。对付她的时候先用侧移和她周旋,这种方法可以躲过葵曼莎大部分的攻击,而我们攻击的时机是她使用全曲光线的时候,机体选择方面建议使用SP技是实弹连射系或格斗系的,纯光线系基本都会被它的光线护罩吸收掉。另外还要注意桑曼莎后面还两位王牌机师,SP能省则省。

分支8相对来讲要简单不少,只要保护好母舰和对付高达小队就可以了,高达小队的实力和前面的关卡变化不大,基本上自己再加上僚机的SP技就能清场。



トリントン镇圧

敌机是一群4 PLUS。当它们变成MS形态后非常难瞄准,建议让僚机上前牵制,自己只在后方使用蓄力射击。另外还要注意的是敌机的长距离激光炮。一旦看到被弹提示就要赶快换位置了。

战士、再び

医制备件。 开灭敌机

难度:S 时间:15分斜

第一部分只要把敌机削减到一定数量就会出现分支,浅蓝色区域对应分支A,深蓝色区域对应分支B。

分支A 1为帮助哈曼对付捷多,另外如果成功保护建筑物不被破坏还可以得到额外的分数奖励,干万不能漏掉。

分支A-2里注意哈曼会继承上一关的血量,所以最好不要让她被捷多缠上,这里可以对僚机下达格斗优先的指令,让其上前帮哈曼吸引火力,自己控制的机体则伺机放SP技。

分支B-1要面对的是缺少了捷多的高达小队和敌方母舰、没有了捷多的高达小队根本不足为惧,而母舰就是一块活动靶子。把珍贵的SP留到下一战吧。

分支B 2和分支A-2一样是对付换乘了 FAZZ的捷多,要留意当FAZZ的HP低于一定 程度时捷多就会放SH攻击,记住不要站在他 的正面就可以了,最后趁他放完SP技的空隙 拜给他一发SP技,世界就看净了。

AA MAIANE TA POPLATICATOR NATIONAL



新增的字面扩出地形和普通的字面要要关 卡的区别在于前者的重力特别小,MS只要稍 微跳一下就很容易浮空,这样的好处是可以随 时居高临下,不管敌机在什么位置都能打到。 不过坏处也显而易见,就是自己也曝露在敌机 的枪口下。全灰杂兵后阿姆罗驾驶 灵格斯出现,我方有夏亚和他的萨扎比在场。没有强力机体之前就还是跟在夏亚后面捡现成的吧。



战场のクエス

胜利条件

不用理会胜利条件,把这关当成一般的关 卡来对待就好了。因为是测试模拟战,所以主 要的敌人都是我方的MS部队。全灭初期杂兵 后,姬丝和丘尼驾驶各自的专用机登场。他们 机体实力不俗,战斗时间拖得越久对我方越不 利,所以SP充足的情况下就不用犹豫了,直接 用SI-技解决吧。另外这关的战场上遍布有船器 石,全部破坏掉会有5000分的额外分数奖励。

记得一定要先清人MS,这样敌方母舰才会不断放出新的增援,这些都是获得高评价不可或缺的分数。敌机主要以杰钢为主,要 注意它们会放出气球功装,虽然没有攻击力,但会导致弹药和时间的浪费,所以一定要看清楚名字再攻击。

基地內埋伏有敌机,当我们回收物资的 时候会出来偷袭,最好能先把它们清除。获 得这关高评价的难点在于时间,由于物资比 较分散的缘故,一个人搬运的话很难拿到时 间方面的两分奖励,建议追求评价的玩家联 机完成。

N 同 15分钟

本关一共分为三个部分,第一部分只要全灭敌人就能开启分支,其中淡蓝色区域对应分支A,深蓝色区域对应分支B。

分支A - 1的敌机也是以杂兵为主,不过 注意击坠母舰后还有两波增援,为了保证击 坠数还是把它们消灭了再进入指定区域。

分支A 2的主要任务为拦截攻击阿克西斯的核弹,核弹被击坠后具有攻击判定,而且范围很大,当有自己人在核弹旁边的时候记得不要胡乱攻击。

分支B-1我方母舰也会登场。虽然母舰被击落也是可以过关的,但是成功保卫母舰的分数奖励就没了。敌机大多都是搭乘飞行板出现,射击武器命中不够的话打起来会很吃力,建议把主射击武器的命中改到60以上,再配合蓄力射击效果会好一点。

分支B-2和上一关区别不大、只不过把 场地换成了宇宙、并且敌方还会有王牌机师 等之 指之前版下的SP全用主义里吧。

亡灵たちの終焉

性利条件 37

这关要面对的是旧志翁的残党,不过他们的实力也不低,像是杜宾狼和龙飞都是十分不好对付的敌人。前者机动性不高,但要注意它的有线式炮台,对付它时除了要密等上面攻击外,来自两侧的攻击也不能大意,龙飞烦人的地方主要在于MA形态,即使是颈利射击也很难保证百分百命中,射击武器行不通的话就用蓄力冲刺上前砍吧。

波状攻击

这关一上来就是铺天盖地的敌人,虽然都是以杂兵为主,但一多起来也十分恐怖,所以在S►的使用電方面一定要掌握好,以免下一部分陷入苦战。

分支A和第一部分区别不大,敌人都是以杂兵和战舰为主,击破战舰有额外的分数奖励。另外还要注意后期关卡里连杂兵也会使用SP技,对付他们时最好是能一口气击破。

分支B的敌人大多数光线防御耐性都很高,即使是萨扎比的光线器力攻击也很难做到一枪一个了。这里建议使用丘尼专用扎德·多加来攻略,因为它的主射击武器为混合型兵器,即使光线部分的伤害不能致命,后面的榴弹也可以弥补这部分伤害。

时间

姬丝的 a 瓦索龙能力很强,基本不会有被击坠的危险。战斗后半蛤萨维会驾驶杰钢登场、注意他的机体能力可是比一般的杰钢高出很多的,不能用对付杂兵的那套方法来对付。

决战

医利条件 保护己方母规

新吉翁路线的最后一关,要保护阿克西斯成功突入大气层。第一部分的杂兵战没有什么难点,全灭敌人后出现分支选择,淡蓝色区域对应分支3,深蓝色区域对应分支3

分支A 1仍然是杂兵战,不过附带击坠敌方母舰的条件。对于踩在飞行板上的敌机,我们可以先用预测射击把它打下来,然后再用器力射击解决。

分支B 1除了有大量的杂兵外,还有一位王牌机师,杰钢能力不强,惟一要注意的是他的核弹攻击。

分支A 2和分支3-2一样是对付阿姆罗, 由于 v 高达的机动性非常高、射击武器很难 命中,最好是用蓄力冲刺后的酱力格斗来 打、砍到大约三分之一的HP时候再用一发SP 技解决,切记不要结阿姆罗机会进入超级模式,否则他很有可能会逆转整个战局。

模式开放条件



机体获得方法一览

	176142413
	0079
电球联机	
サグニ	リキグロ に取ら 逆笑
1013114 44	ニス タイプの整備 保め5以上
4 . 4 7 AC	是一号作战 过关 是一号作战 A路或语称8以上
ゼ ゼム4号机	・・・・ ロ作吸 = 競技評価を上
ガ ダン5号机	チェーロ作政 A建程序的S以上
弘規型サンダム	萨野 迅雷 过关
が成型サ デン GH	ウスト ト 过美 ・スト ート 呼が多人上
r, tx	オケートの中の戦争 評価S以上
カルマ マ ガ ギル	光々宇宙 呼ゆる。上
カ キャ 量产型	キャットの中の戦争 評价S以上
サンドリー产型 WD	大西洋 金に扱めて"神竹5以上" 15 5 ル特攻! "过关
	好政告》 》 使用 6次
ブル ティスティ 一二号級	載かた 者 呼称の人上の対する デ 「イスティニー1号机使用10次
. ,	初期机体
* WD	対型の基本"近美 打開化体
先行量产型 ム	EC美夫 ・・ス ホ ト 过美
	散場まで同一くの ゴ美 雨 - カフィスト 近失
J, 97 N 5	* + + 0 . 10 11 1
	大西丰 血 桑州 过关
4 4 - ,	*チェンパロ作政 位矢
A A A C A VYD	微かれし有"伊价S以上 マブロー散し、 过来
先行量产型ボール	EX美术*(* * * * * * * * * * * * * * * * * *
H 44 44	
di v	
4.5 (9	初期肌体 ザナリ使用5次
WASSE CA	ザクリ使用5次 ザクリ(S)使用5次
	ザクリ使用5次 ザクリ(S)使用5次 機場よご何フィル 过笑
ポカト5型 CA ポクリ改 ボタリ改(FH 高額が型サウR 1型	ザクリ使用5次 ザクリ次使用5次 機切を11年14 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
ポカト5例 CA ポクリ改 ピクリ政(FH	ザクリ使用5次 ザクリ(S)使用5次 放场とで何ティル 立矢 ザクリ改使用5次
ポクトを削ける ピクリ政任日 高級が耐サウR・(型 高級が関ザクR-1A型 高級が関ザクR-2型 裏側が関サク エリナ と机	ザクリ使用5次 ザクリ改使用5次 位場と「何ニュル 过失 ザクリ改使用5次 宇宙 ルサリ県 - 过失 ザクリ(35.使用5次 数テル 者 过失 コモ 防卫战 5額銭 ほんしよ
ボクトを削 CA ボクリ数(FB 高額が削りか及り関 高級効型ギクス-1人類 高級効型ギクス-2型 実机効型ギクス-2型 実机効型ギクス-2型	ザクリ使用5次 ザクリ改使用5次 セクリ改使用5次 宇宙 ルサン県 立美 マウ1(35,使用5次 数キャ 者 立美 コモ 防卫战 8終後 ほゆ。上
# 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ザクリ使用5次 ザクリ次使用5次 被切とで何イイン 立矢 ザクリ改使用5次 宇宙 (A. P.) 型 (立矢 ザクリ(35.使用5次 数ペル 看 过矢 はそれ 看 过矢 はそれ 既かいよう て。 立矢 では 脱かいよう て。 立矢 では 脱かいよう で。 立矢 では 脱かいよう で。 立矢 では 脱かいよう で。 立矢
ポクトを削ける ピクリ改作日 高級动型サカR・1型 高級动型ザカR-1人型 高級动型ザカR-2型 連続动型ザクR-2型 連続动型ザク(ロート級 高級动型ザク(ロート級 高級动型ザク(ロート級	ザクリ使用5次 ザクリ次使用5次 位場と「何コイル 过失 ザクリ改使用5次 宇宙 ルギン県 过失 ギクリ(35.使用5次 数カル 報 过失 コモ 助工戦 5路域 ほんいと ノオ 取物シェケ ス。 改美 アロ 歌 A路段 呼仰いよ
# 1 - 1 - 1 CA # 2 - 1 CA # 2 P 2 P 3 P 3 P 4	ザクリ使用5次 ザクリ(S)使用5次 他场と「何イイン 立美 ザクリ(35)使用5次 宇宙 ルギン県 立美 サクリ(35)使用5次 独かり 看 过美 ひき 断卫战 8終後 ほんしと ノオ 威胁・イカ て、 立美 では 脱いイカ て、 立美 では 脱い A 路段 呼仰の上 音楽の答。过美 大西洋 血 「飛か」、が珍し上 初期軌体
# 1 CD PR 1	ザクリ使用5次 ザクリ次使用5次 推场上で何イイン 过失 ザクリ次使用5次 宇宙 (A 2) 現 「过失 ザクリ(35.使用5次 数ペル 質 过失 コモ 断卫战 8終銭 ほんいよ コモ 断卫战 8終銭 ほんいよ ・オ 取動いよう て、
# 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	ザクリ使用5次 ザクリ改使用5次 位場と「何コイル 过美 ザクリ改使用5次 宇宙 ルギン県 一
# 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ザクリ使用5次 ザクリ改使用5次 被切よで何イイン 立矢 ザクリ改使用5次 宇宙 (A) 中の 型
ポットのでは ピクリ数(FH 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 のでは、1 のでは	ザクリ使用5次 ザクリ改使用5次 権場と「何イイン 过失 ザクリ改使用5次 宇宙 以来)現 「
ポットのでは、 ピッリ数(FH 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 高級のでは、1型 では、1 では では 1 では	ザクリ使用5次 ザクリ(を)使用5次 位場を「何コイル 立美 サクリ(35,使用5次 宇宙 ルギリ現 立美 サクリ(35,使用5次 独かイル 間 过美 カモ 断丁酸 8節銭 ほんいよ ルオ 取動いイカ ス。 立美 では 脱か、イカ ス。 立美 ・ オロ 脱か 一 を からいよ上 物間軌体 ケク使用5次 サクリ使用5次 ・ オブロ 脱り 本路域5時かい上 **水上電行軍**过美 ラスト リノ ト 过美
ボット型 CA ドクリ数(FH 高級(FH) 高級(M) か R-1 (型) 高級(M) が で R-2 型) 連続(M) が で アット で で で で で で で で で で で で で で で で で で で	ザクリ(S)使用5次 がクリ(S)使用5次 位別 で で で で で で で で で で で で で で で で で で で
ボットのでは ドクリ数(FH 高級の対象のR-1型 高級の対象がのR-1人類) 高級の対象がのR-2型 実施した。 高級の対象がのである。 高級の対象がのである。 高級の対象がのである。 である。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 ドラットのである。 アファットのでなる。 アファットのでなる。 アファットのでなる。 アファットのでなる。 アファットのでなる。 アファットのでなる。	ザクリ使用5次 ザクリ後用5次 被切と「何コイン 立美 ザクリな使用5次 宇宙 以供用5次 またり 異 立美 がかいよう ス。 立美 が 取り ない A 路域 ほんいと 、オ では 散かいよう ス。 対策 ・ 本面 以光 一般 の A 路域 ほんいと ・ 本面 の 各一般 で ない を
ポットの CA ピクリ政(FH 高級税の PR-1AM) 高級税がのR-1AM 高級税税 助型デクR-2M 連邦サク(ロースM) 高級税税 助型デク(ビー税1 アディー CD サック 1 (35 アプラウス カーン アフラウス アプラウス アプラウス アプラウス アフラウス アファクト アフト アファクト アフト アファクト アファクト アファクト アフト アファクト アファクト アフト アフト アフト アフト アフト アフト アフト アフト アフト アフ	ザクリ(S)使用5次 がクリ(S)使用5次 対域は1年の2年 立美 デクリ(35.使用5次 宇宙 以来 2 支 がクリ(35.使用5次 数か、4 か で、 立美 での 取り A 路域 ほんいよ 宇宙 以光 東 2 を ・ す で 取り A 路域 5 時かいよ ・ す で 取り A 路域 5 時かいよ が関係 ゲクを使用5次 サクリ使用5次 サクリ使用5次 サクリ使用5次 マイン 取り A 路域 5 時かいよ ボストト ディン を ボストト ディン は美 エアイト ディン は エアイト ディン に エアイト に エアイト ディン に エアイト ディン に エアイト に エア
ポット型 CA ザクリ政(FH 高級税の対象のR-1A型) 高級税税がのR-1A型 高級税税がのR-2型) 連続税税がのR-2型 サック (ローン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ザクリ(S)使用5次 がクリ(S)使用5次 位別 で
サクリ政(FH 高高級税がかR-1A的 高級税税がかR-1A的 高級税税がかR-28 連続税税がかり、	ザクリ(S)使用5次 ガラリ(S)使用5次 被サリス (E)
ポット型 CA ザクリ政(FH 高級税がかりR-1A型) 高級税税がかりR-1A型 高級税税がかり で 1 (2) 高級税税がかり で 1 (2) 高級税税がすった CD サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) アック カーン アック で スズズ アップ	ザクリ(S)使用5次 ガがして何とくと 立笑 ザクリ政使用5次 宇宙 以前 では では では でかった かけいます。 立美 が が が で で で が が で で で で で で で で で で で
# 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ザクリ(S)使用5次 他の1000では、こ 立美 サクリ改使用5次 宇宙、2000では、1000
ポット型 CA ザクリ政(FH 高級税がかりR-1A型) 高級税税がかりR-1A型 高級税税がかり で 1 (2) 高級税税がかり で 1 (2) 高級税税がすった CD サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) サック 1 (3) アック カーン アック で スズズ アップ	ザクリ(S)使用5次 対クリ(S)使用5次 中のリスク は 中のリスク は 中のリスク は 大き は は は は は は は は は は な は な は な は な は な

ファン AG ファン 版 B B 送 S 級 以上 评价 ファン G ファン 成
キャ・マックの EX美市 テキサスの政防クリア 过美 フェイマーSを フェインの ヤルグでを用5次 デルグでを関係な 学官 内光 の果てに S評价以上 リック・ドム(AG,個用5次 原現が数サイスマース B机効型サクR-2型使用5次 裏球が数ティッツ R まれが型サクR-2型使用5次 ポケットの中の故事で过美 アルブでは アンター マクラマノン和ゲルググ告使用5次 オンダー マコミュス 最初は監用サク デニュ タイブの威胁 S評价以上 アオンダー マニュー タイプの威胁 S評价以上 アエクト マー・ア 使用5次 イコミュス 機がは B で で 使用5次 マエクト マー・ア 使用5次 マエクト マー・ア 使用5次 マンプローに散る B に 関係に P で は ア マー・ア マー・ア ステー・ア で ステーン ステーン マンプローに散る B に 関係に P で の 中の しままが P で ア マー・ア マー・ア マー・ア マー・ア マー・ア マー・ア マー・ア ステーン ステーン ステーション ア マー・ア マー・ア マー・ア マー・ア ステーション ア マー・ア ステーン ステーション ア マー・ア ステーション ア ステーシ
マルママ 5部 ダルダダ使用5次 マルダダを用5次 デルダダを用10次或 字由 内光 の果てに 5評价以上 の果てに 5評价以上 の果てに 5評价以上 の果びに 5評价以上 の果びに 5評价以上 の果びに 5評价以上 の果びに 5評价以上 5米メダグラ 1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・1・
マルグケを用5次 マルグケS型使用10次或 字書 例光 の果てに *S評价以上 リコク・ドム(AG, 使用5次 裏肌効型ヤクR-2型使用5次 裏肌効型サクR-2型使用5次 変数ラムでイ JR 裏肌効型サクR-2型使用5次 デルグゲキャノン サクキャノン和ゲルググ音使用5次 サイコミュ黒級功試験用サク *ニュ タイブの威胁*S評价以上 デオンゲ *ア田要書ア・パオア・ク*过关或サイコミュ高級动試輸用ザク使用5次 マェクト オ ダ ・オ・ケ使用5次 マェクト オ ダ ・オ・ケ使用5次 ・オ・ケ使用5次 ・オ・ケ使用5次 ・オ・ケルカウトの中の故事*S評价以上 ・オ・ケルカウトの中の故事*S評价以上 ・カン・マ ステ
マペペペ5を CA, アルググ5型使用10次或 字由
マッド AG リック・ドム(AG,便用5次 裏肌が型サッキャン B 高机効型サッキー2型使用5次 裏肌効型サッキー2型使用5次 ボケットの中の故事 过美 アルグブネキノン サッキャノン和ゲルググ各使用5次 ギクキャノン和ゲルググ各使用5次 デオング 「字面要要ア・バオア・ク"过失或サイコミュ高級効は監用サッチの取扱"を呼吸以上 フェット オ ゲ ・オ・ケ使用5次 マェット オ ゲ ・オ・ケ使用5次 マェット オ ゲ ・オ・ケ 銀かれし着"便价以上 イコミュ高級効は管理が以上 ア・イラマ ・ボナア・ク・ガラ中の故事"を呼俗以上 ア・イラマ ・ボナア・ク・カーに散る"自路域等便分以上 イフミ ・ 次 ・ ステ
イマーマ AG りつり・ドム(AG, 使用5次 裏肌が型サット・型使用5次 高机効型サット・型使用5次 実成がセラルマイ JR 高机効型サット-型使用5次 デルブブラ ボケットの中の故事"过美 デルブブラン デクラセノン和ゲルブグ音使用5次 デオング 「字面要書で・バオア・ク"过美取サイコミュ高級が試験用ザク使用5次 マエカト オ ダ イコミュ高級が試験用ザク使用5次 マエカト オ ダ イコミュ高級が試験用ザク使用5次 マエカト オ ダ オ・ケ使用5次 マエカト オ ダ ボタットの中の故事"S便价以上 イフミ ステ
展別が似ヤッマヤ SM
展示が色ケルケイ JR 高机効型デク8-2型使用5次 デルデアタティン デクラモノン和デルデグ各使用5次 デルデアスティン デクモモノン和デルデグ各使用5次 デオンデ 「宇宙要響す・バオア・ク"过笑吸せ イコミュ高机効試験用ザク使用5次 フェクト オ ゲ ・オ・デ使用5次 フェクト オ ゲ ・オ・デ使用5次 フェクト オ ゲ ・オ・デ使用5次 フェクト オ ゲ ・オ・デザーに散る"8路域"便分以上 フィート ト 改 デモブローに散る"8路域"便分以上 ア ザ ム ドスギモデが、 デ ・サ リ ゲ Speink。上
デルグブネテノン "ボケットの中の故争"过美 サイコミュス級助域監開サク。"ニュータイプの威胁"S評价以上 デオング 「宇宙要響ア・バオア・ク"过笑或サイコミュ高級助域管用サク使用5次・インジンでは、ディングの中の故事"S評价以上 マェクト・オーケー・ディア・ディア・ファン・オーク・プローに散る"目路域等運行以上・イフト・カカー・カカーに散る"目路域等運行以上・バギモデが、アーチ・サーターを呼信以上・バギモデが、アーチ・サーターを呼信以上
グルグでスキノン ザクキセノン和ゲルググ各使用5次 サイコミュス級が試験用ザク 「二二 タイプの威胁"S評价以上 ブオング 「宇宙要響す・バオア・ク"过失吸サイフミュ高級が試験用ザク使用5次 フェクト オ グ ・オ・ケ使用5次 フェクト オ グ ・オ・ケ使用5次 フェクト オ グ ・オ・ケ使用5次 フェクト オ グ ・オ・ケ使用5次 フェクト オ グ ・オ・ケ の中の放棄"S評价以上 フィート ステ
サイコミュス級功は監用サク 、ニュ タイプの威勝 S評价以上 デオング 「宇宙要素ア・バオア・ク"过笑或サ イコミュ高級动は管用サク使用5次 フェクト す グ ・オ・ケ使用5次 サ・イファ ボタットの中の放棄 S評价以上 アム・デ ステ 2号訳 「親かれし着"便价以上 イフミ ト政 ジャプローに散る 自路域 S運輸以上 ・ ザム ・ ドスキ がれ ア キ リ ダ S評价以上
プオンダ 「宇宙要書で・パオア・ク"过失戦や イコミュ高級助試論用ザク使用5次 フェクト す ダ ・オ・ケ使用5次 サ・イファ ボタットの中の故事"S評价以上 メン・デ ステ 2号訳 「親かれし者"评价以上 ジャプローに散る"B路域"评价以上 ジャプローに散る"B路域"评价以上 ア ザム ・
イコミュ高級动試管用ザク使用5次 フェクト す ダ ・オ・ケ使用5次 サ・ブラマ ボタットの中の放棄"S評价以上 ブル・デ ステ 2号訳 "親かれし着"便价以上 イフミュ高級が保険 ジャプローに散る"自路域S運輸以上 イフミュ高級が設定 ジャプローに散る"自路域S運輸以上 イフミュ高級が設定 ジャプローに散る"自路域S運輸以上 イフミュウト ・カス・フ・サード・ダーS連輸以上
7 エクト す
7 エクト す
アル・デーステー 2号訳 「親かれし着"伊倫以上 4 7 4 ト政 ジャプローに散る"日路域"(伊倫以上 アーザム 10英半 約50, アーサーザー 50時候。上
4 7 4 ※数 ジャプローに散る「B路域の便分以上 ア ザム 1X美主が称。ア 4 9 ダ S連絡に上
ナ ザム ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
グラブコ 大西洋 血に換めて 8评价以上
してロ デオン 威胁のメカニズム 5評价以上
ザクレロ ビグロ使用次数5次
ブラウ・ブロ ニュータイプの助戦"过失
エルメス ブラウ・プロ使用5次
- マサム - 「宇宙装書す・パオブ・ク"姓先
アブル・スト 【EX英卡"ミラーズ・リボート"A路线S
评价以上
アプサニス (*矢をラスト リート 5坪慎过失
side
アブサラスIII EX美卡"ミラーズ・リポート"B路域S
评价以上

	083
15-42.Ju	
* Y. 医性*导抗	"在《舞《戏世"过关
世 罗山蓝州 特别Eb	発復 阻止限界点 过美球ガンダム 彼作! 号机使用15次
グム改、沙漠旅仕枠)	初期机体
S A 改	サーダム 早つ浦 过美 "ガンダム強存"过美
7 - 1 - 2	砂支機振战斗 过关
ジム・カスタム	*出告、アルビオン*担关 サモ 生質 A路段过关
+ > = F270	初期单位
サッケマM ナ 不改修作	コモ ・ 思梦 9路線対策 物験で作品数 対策
* Y. 点作 号机	₩ ¼ ±¥
迪拉兹	
ザンダム試作2号机 ザクモF2型	· 迪拉菲維達美 初期机体
ザクミア2型(B)	"ガンダム張奇"姓美
ポキュF2型 AB ドム・トローペン	追击部队费袭作战 迎关
Fu Fu > (8)	初期 「追击部队务变作战」过失
1 - 7 - F - H - H	「在く輝く炎で」は英
4 - 4 - M	ガーダム張寺 过失
ヤ・マペ C5 ボ ベラ・タトラ	●選 書域タリア 道美 『中学の経験』は美
K-3 = 7 =	「宇宙の輔勢"过失 「熱砂の攻防液"过失
MAS MAS	老 解 炎 S S 等的过去
ノイエ・ジール	"星の順 过关

	0087	I
N, YLIM	. 原 ガ・デム 过关	
र <i>स (</i> . ब्रिज	† ヤカ 、つて" 主デ † イブロ の5 "3主旨 4 の最初 可来	۱

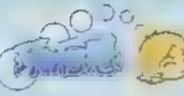
14 - 4 7 20	天 7下 抗争 5座岭心上
	初期机体
<u>ነ ተም ተ</u> ጀም	タムは再 4 道美
F', E	4.5 遺珠 过关
	初期机体
7 €	. 4 使用5次
192	ホーメン・ マイ 近矢
11 12 17	
* * * MK I T	暴 ガッダム 过笑
. 4 EFF	初期初体
(W ST	初即扩体
N € # A EFF	・・ブロ 『風 従差
イザ クカスタニ	转进 ,表里 过关
サラキャノ EFF	20 - 大帯ナス日 过美
がん ルディカ	# () 攻击 过关
v=# 4	- 月の里側 近美
r H ⇒	理想 表里 过关
7 , 7	大气服变人 过关
2 , 2 GD	宇宙を握する は美
4 - 79	「白い竜を抜けて「过夫
# T Z L 1	ぜ タの鼓动 辺美
. 79t	コロニマ 書する日 过失
₩	■ ガーダム 団栗
* 9	キ マンノドロ 渕 道美
↑ ↑ ↑ ↑ GC	ロ リ 立 过美
in it is a	ずき=ルの合 过美
321774	转进 春星 辽东
A 444.	"セザンの门"姓美
0	「宇宙を駆ける 过失
w 2 # . ♥	宇宙を廻りる 世美
4124 4.54	字衛を順 * 过美
to the same white	
1 3 3 to 3-1 191	I was a second
	宇宙く独する A装践5体が以上
# " C	初期机体
H H HK	次世代書产机开友计嘉 过关
tP ↑ B	初期机体
F 44	年目の寄述"过失
4 2 7 7	一利用の止上り木 过天
+ = F2	ア 場で が作り。上
4 7 2 1	夫 / 東 / / - 过美
W C M M M	宇宙、周 / 籍域 主发

	0088
具盲	
ZZ *	チェル ア ガニ 过美
フルナーマー22ガンダム	
Z# 7	物の・ダナルド タ 5年かり上
# . FAME- II	幻 17 · · · 过关
24 41	青。 部队 过关
方 古	"アーガマ降下"过关
* €	初期机体
. z. B	- HEREN
. a. A	字面・・・・ は美
* # 2	"とよならファ"姓英
****	幻のタサン 点矢
the state of the s	
Wat D	初期权体
Z, 11	知のような 过失
ガルス」	*シャングリラの少年 过美
R + +	*マペルの亡灵*过关
F 9 7 6	宴 D在 A路经过关
+	すっち 監案 五美
4 th G	事 / 夜 明路线 应关
4 4-	雷 海影 过关
h 17 .	雪の経形 5保修以上
トサン改	月本語形 或矣
安文縣 多种为	"ベルファスト側圧"过关
7 . # 1 # T B	"ラサ镇压 过关
# 7 13	落らてきた空"8路线过关
ザケ川改	ミュー 胎生 8発送点美
ポケ 距	"タイガーバウムの梦" 过失
4144B	"ラサ银伍"A评价以上
YA TY P	『ダウ 《古婆・座今以上

ट १४५ छ	*タイガ ウェの夢 S評价以上
アイデック	"ラサ構造"S评价以上
ドーペン・ウルフ	っす3世紀"过关
, V · , F	完成阿克西斯路线5个任务
ゲーマルケ	「トリントン議歴"过美
	*グカ ル占傷*过关
	一花 幻影 过美
シュー ウム・ディアス	花の幻影"S评价以上
ガスグル	"トリントン領压"S评价以上
ガズスル	"トリントン領压"S评价以上
. tul 21.	"花の幻影 过关
74	*************************************
ダゼ(ヤザン板。	決斗: アーガマ S評价以上
キュベレイM(x-1) (8)	高るてきた空"5弾仂以上且阿克西斯第
	通关一次
Stand Mk R	"コナ"時起 5字价以上且阿克西斯滩关一次
■ 严型キュッレイ	"エマリー散华"A線域5评价以上且阿克
	西斯通关 次
ケイ マ、桜	"战士 再U"A路线S评价以上
オュベレイ	放士 再 B路线工作价以上
4 1 2 4 . 9 . 2/h	第ちてきた空"A結战5评价以上且阿克
	西斯通安一次

	0093
المراجعة الرسال	
# 9" 1.	脸:行 都市 过关
# # WANNS	链球联和飘通关 次
HU WU DEE	EX業子 B取する A運輸以上
Hi W W pa	EX装作 ラスト エ ディング S保信以上
. s #	ママ 電 波 11美
24-7, 24	- 邱 - ろ飛得 団美
1 46	アース で気り は気
	初即机体
加点血	
th ty	工页 大 转绳 过名
7, 4	一数古波順通英
APF F F F R	成礼攻击 A路域 评价以上
4 * F # G	アクシズの助戦 世美
· 1 1 - 17	初距机体
A h - # 95	[超者 ロント・ベル B伊份以上
3 · (# 1	ヤブの自己 迫告・ロット マル
	故場のケエス 単正の一字"、"皆目の亡
	気でも*S評价以上

	其他
L' ZA TI	面接 34英
2 2 2 2 (175	· 血统 A评价以上
27 10 10	v の血液 S評价以上
So 44	"耐代の独祠 道美
4 - T4	世代 独词"拉关
FAZZ	多力ペーの解放"过关
₩ 0/ , %K = V	地球をこの手に"过关
E1 S# # #	物外れつ力 过美
4 74	「闪光のハサウェイ"A連位以上
9.3 %	- 黄瀬の象征 过关
ガンダムF91	プロイーミュラ計画の結晶 6年价以上
F F + F +	プラマーミュラ計画の結晶"A評价以上
37, 7	ラフレジア・プロジェクト 逆关
4 45	+ . + L Z C V Z AIFTOUL
# / Y LCA	ザ サムエ・ース S運輸転上
47	空で 5 サクサム"直炎
# 7	"空飞ぶサクサム"过失
47 (A	* 空モぶサクサム*S评价以上



新作每次都只加加新 关卡和新机体的确很难让 人产生动力、照着这种路

子发展下去,等出下一作的时候玩家不用看官 方公布的消息就知道会有什么内容了。不过以 动作游戏的危度来讲、木作确实很优秀。推荐 给没接触过这个系列或者喜欢高达的玩家。 专題企划



Tesjing 24008

迎北京與运统

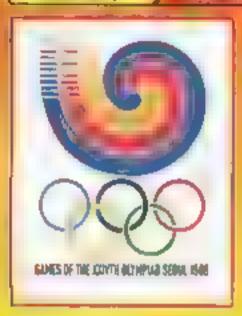
在2.1 年,市成个市资计 成名准名字事对像高我民运志 时。一年年过去 现在第2.4 超奥林但克西岭出 计安全开户 虽然只得要开了。 不过我知感觉要这以严明在有点 一直钻我的走去带来你的是 ,你要自己是 "这一块有人,所以在这年也不免把奥运河游戏踏跃走去。其实纵死游戏的历史,几乎对助其这个是 不 在江城里一里产生不少易中 并是们于是也有如此 这一儿们是随着走上都是来是我们还是这些名字也都不复杂。相信大家也都能看懂了。

1988 汉城 第24届奥运会

举办时间

比赛项目

参赛选手



大、对文规模适合基 本身有什么67% 特 **尼德的《斯兰尼曲》《穆勃击比赛** EJ的人会*,事件了。 不过这时推定的 页 相关游戏争是让人ED 象床刻, 那就是 〇 上田Konamia。作的

《Konamic Sports in Seou》。不知是if 么 原医,游戏并没有冠。奥运的名字,不过从游 戏的内容来看、这完全就是爽运会的翻板。挤 戏的表现效果相当不错,在选择"凑林匹壳模" 式"后,甚至还有两段简单的过场动画,首先 是玩家所选国家的代表团飞机抵达机场, 运动 **吴在走出机场时向观众挥手示意,然后就是开** 将式中, 运动员们列队走入运动场, 在观众室 后的大屏幕上也会出现运动员的特写, 这些在 当时的 C游戏中是潍业可贵的。在实际游戏 中, 运动员的表现也颇具螺力。



■災城奥运会的金牌 上面描绘了古 代竞技场和手特月桂花冠的胜利女 神。这个形象从1928年 直沿用到了 2000年

产型中一 共有12个体育 项目, 其中包 括主义、跆拳 道、三级跳、 權杆跳高、 曾由永 独 木舟、高台跳

で 有着完全不可 的玩法 像是在 中, 北家首先 要核し退失出信 音,等 (证)土 古迅速用十字键 链准, 郊石 再按 A键射击。在每 射压10次后。玩 家还能看到ipin

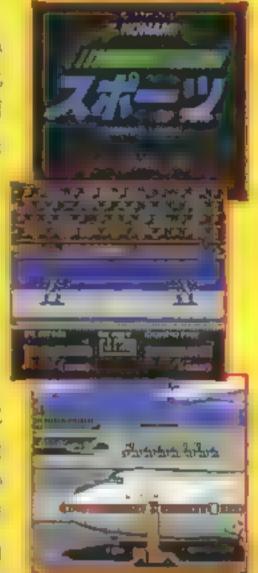
安回头向近众下帝。 跆拳道的比赛是类似 王一个格斗游戏,玩 **家用各种按键组合订** 以用出不同的招数来 攻压对手, 也能通 过移动和跳跃躲避 对手的政策。而其 也一些项目则是著 验玩家的按键时机 与速度,像是自由 承 障碍寒跑等。

玩家都需要用尽自己 的力气去按键才能获 胜。虽然游戏的声雨 世轻简陋, 不过难度 水、射箭 飞 可不低,玩起来相当 碟射主 障碍 费力, 想拿到許戏里

寒節、链球术。的衰竭冠军点来也不容易。



▲吉祥物 / 老虎Hodor 韩语的"虎",而"Dori"是对小孩 子的一种爱称 有人把这个名字就跳 译成 虎娃 .



举办时间

比赛项目

参赛选手

第23届秦运会给人的深刻印象。恰似多数一人。 魔术 计误文 物建设 要归功于"梦之队" 全这岸类海会等气气。 职"运动员参加落球比赛"于是"山大"等。 超级大牌就组成了一只篮球送门。中心逐步过一只全交之间。建立英国是否明常他们聚下一

一 本 大主 经 白意



7904年第3届奥运会的马拉松比赛中,有一名美国运动员叫弗雷德·罗斯。开赛之后他才跑了几公里隧就开始抽筋,无奈坐上了随队的汽车。汽车很快就到了离终点不远的地方,罗斯觉得腿已经问题不大,所以就决定回体育场取自己的衣服。不过当他进入体育场时,观众们都以为真正的英雄出现了,罗斯福总统的女儿艾斯斯也亲自给他颁发金牌并为他拍照。直到另一位美国运动员托。希克斯赶到终点时,现场的所有人才发现原来罗斯根本就不是冠军。负责比赛的官员们不仅把金牌追回接予托。希克

斯,还处罚罗斯终生禁赛。不过这些竟是个误会,后来禁令取消,罗斯在第二年的波士顿马拉松比赛中真正靠自己的实力成为了冠军。

要说哪位游戏人物适合参加马拉松比赛的话,估计索尼克可能是个热门人选,和其它速度快的人物不同,索尼克不仅速度快,而且耐力好,一口气从关卡开头冲到结尾根本连大气都不喘一口,这样出色的耐力可是非常适合马拉松这样长时间比赛的。



按键、以使运动

员跑得更快。以



来是那處运相关的游戏(Track& e.d n sance ona)。 这次的项目比上,次少了一些,只有8个项目入选。100米距、跳远。110米机,只有8个项目入选。100米距、跳远。110米机,村枪、飞碟射击。三级跳、射光和跳高,游戏画面的色彩更加鲜艳,对于运动员的数围也要细致,一些杂奋。失落的表情可以看楚地看到。虽然没有了那些简单源画和比赛性,束后的成绩简报也让人稍有些失望,但是游戏的音乐和音效有了一些强化、类或连众次写声



的音效也让玩家更有带入感。(不过我说那个音效不是和《马戏团》里的样。)。

游戏中的比赛 项目大多是田径项 目,所以要求玩家 做的基本都是用尽 浑身解数快速连打



C手柄本身的 连发功能基本能 证玩家赢得比 赛,不过想要打 破游戏中、同时 也是现实中)的



▲这届奥运会的古祥物是一只叫做 Cob·的可爱牧羊犬 由西班牙漫画家 扎维尔·玛瑞斯克设计。



举办时间

比赛项目



▲亚特兰大奥运会的火 开幕的圣火由拳王 阿里点燃。

虽然亚特兰大威运会 举办时发生了一种快的总 曲,不过这 届粤运会却 以自己的成绩让所有人记 住了它:参加这届比赛的 197个国家中有79个国家赢 得了奖牌, 这不仅代表世 界人民对奥运会的关注程 度逐渐提高, 也表明了人 们的身体素质在不断地增

强。这个时候,关于奥运的游戏也更广泛地 出现, Konam 的老牌奥运系列游戏也有了新 作。这个系列在MD和S C主机上分别推出了 续作 (Oympic Summer Games Atlanta)。 和前几作不同。这款游戏采用了很多独特的规 赛不再依靠按键速度来 角,如一些赛跑比赛使用了約45度视角,画风 也更写实。让人的象最深刻的则是射鬧比賽, 射能比赛首次采用了第一人称视角。玩家可以 轻松重观地计算风速和距离并瞄准简靶, 让玩

> **黎有了极强的带入感,也让比赛** 的真实性得到了提高。

> 其实这款游戏也有街机 版和PS版, 名字叫 (Hyper Athlete》, 和前两个版本不 同,这两个版本大胆地采用了 3D 画面, 让游戏的表现能力更

上了一个档次。 运动员的动作更 加贴近真实。赛 场的环境气氛也 更让人觉得更有 比赛的感觉、光 是运动员在比赛 时穿边的那些摄 影者的身影就给 玩家很强的临场 全着不出它像什么。



▲吉祥物 22y是个幻想生物

感。游戏的操作也比以 往有了一定改进,操作 改为两个跑动键和一个 技术键,很多项目的比 分胜员,而是更多地加



人了技巧成分。像是在跳近比赛里,玩家要 先按跑动键加速助跑,到了起跳线时则需要 按住技巧键,如果屏幕上显示的跳起角度达 到45度,这时松开技巧健就能得到最好的成 绣。当然了, 这样说起来似乎很容易, 但是 实际想做到的话不花功夫练习是不行的。莫



非这是也厂商让玩 家从 个侧面也体 会一下运动员们平 时的锻炼生活?



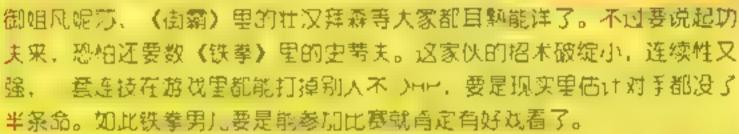
话说在1976年第21届奥运会上,美国摔跤运动员法里纳在赛前进行例 行的称体重环节,不过他踏上体重计后,表明体重超标的指示灯亮了起 来。在以体重划分等级的摔跤比赛里,这可是个大事。法里纳立刻脱掉背 心,指示灯没有任何反映,他又摘掉太阳镜扔到。边,指示灯仍然亮着。 法里纳大窘,看看周身再没什么能抛下的东西,他低声咒骂一句顺便吐掉 **了嘴里的口香糖。就在这时体重计的指示灯骤然熄灭,法里纳也终于能正** 常参加比赛了,这真让人好奇他这块口香糖究竟有多重。

摔跤同时考验着选手的力量和技巧,同时思维和身体的双重平衡也 是必不可少的。要说谁能胜任摔跤选手的位置,估计《潜龙谍影》掌上行 动》里的Snake(也就是Bg Boss)能够成为热门候选。Big Boss不仅身 强体壮,而且敏捷过人,深历战场的他在思维反应上也比常人强上不少。 不过他最主要的优势还在于他那出神人化的CQC功夫,游戏里CQC基本都 能直接把人摔晕,而且判定超强,有告持限看3× Hors的,技术 包护到赵 人就直接把人"吸"了过来,这功夫用到赛场上一定不同几响。



在1988年汉城奥运会的拳击赛场上,一场对决 在韩国选手道丁一与欧洲冠军、保加利亚的赫利斯 之间展开。虽然比赛非常激烈、可是赫利斯的优势 是明显的 他的个子比道丁一高将近一头,他能 轻松地对意丁一展开打击, 而道丁 却很难压中对 一的教练和助理教练都坐不住了,他们冲上拳击台 对裁判大打出手,几名当地官员和工作人员也以劝 架为名动手动脚,整个体育馆里的气氛乱成一团。 最终众人将这位可怜的裁判拖下场时,他里已被打 得與青脸种了。

说到拳击,自然会想到格斗游戏。各大知名格 斗系列,里也是拳击手辈出, 矮是 (KO) 里的红发





wind年悉尼第27届奥运会



人类有重大意义 的关注,无论是 奇观正是由海州 场感。 原住民点群的开 暴人炬都让这一 属奥运会量得土 分独特。这 年

的學运游戏也由著名厂商Eldos获得了独家版 权. 这款名[u(3,dne, 2000)的游戏由英国

的AIE Attention * Deta : 公司来制 作, E dos发行, 饭 本児有PC PS CC 等另个版本 尊成也 末用了 "经" 常成別 的 D技术 整体直面 **萨鼻號力,冰弯湾的**

千禧年是对 些细节也处理 得比较到位。游 的一年,在这 戏中的赛场解说 年召开的奥运会 也由 些专业的 也得到了很多人 电视转播播报员 亲自配音, 力求 水下传递火炬的 给玩家更好的 &

游戏的操作



上和以往的游戏区别不大,不过在玩法上却有 了不り创新。游戏分为3大模式,其一是街机 模式、和以前游戏的玩法类似、玩家在一个项 目中获得指定的成绩就能进行下一个项目。练 习模式让玩家能自由练习各种项目的比赛。而



動有実破「要電線林、克模」「「我也大家等」「我」、计家可以 金。生涯拘展到了多点之外,玩或 Fun 10岁 就是征战暴运的亲生,而是 名号通的运动 2、通过练习和联察来提高自己的运动大量。 逐新桃的公开赛 普通比赛 電電車 最上級 得参加家运会的资格,在秦达赛场上专行部 的拼搏。在HC版和HC版的游戏中、等或支持。 最大8人下起游戏,DD版也支持。filing下起。

*.自己全家 (、 記では長い間。 投身军况 改工 章 - 参与しり 本篇的基础特别 在是独特就是,



▲悉尼奥运会吉祥物Olly, Syd和 Millio,分别代表了土地、空气和 水,同时也分别代表了奥林匹克 悉尼和千禧年。

2000年推进第23届集运会

举办时间 **上海中央** (上赛项目

参赛选手



ATHENS 2004

在百年之后,圆运会 國到了她的故乡 希 腊。希腊是古代资林四克 运动的发源地,同时也是 第一次现代跨运会举办的 场所。M1928年一直吕用 的程碑图案设计也作出了 改变。新的奖牌正置高京 仍然是胜利女神亮琴。不

过这次她站了起集而且展开了宛镜,她的背景 是16%年第一届现代奥运会的举办场听番船至 纳料体育场。整个图案既修征着胜利女神飞向 赛场, 将奖牌预发给那些奋力拼搏的队员, 也 同时向美利匹克特神的发源地希腊致敬。如果 说起让中国人记住这一届奥运会的理由。那恐

柏多半是因 为中国男巫 动员在粤语 会田達项目 上获得的第 权金牌, **那就是110米**

样比赛中的 拟夺得的金 嗯。不仅是



刘翔一个人,整个中国队都在比赛中表现出 色、队员们一共获得了(3枚奖牌、比点往任何 一届的成绩都重优秀。

相比这届粤运会本身, 这欠的游戏 (Athens 1004)的表现却让人失望。游戏虽



在第1届雅典奥运会时,有一位美国普林斯顿大学的学生罗伯特 加 勒特参加了铁饼比赛。当时美国根本还没有铁饼这个项目,加勒特在学校 时只是因为喜欢雕像作品《掷链钳者》而让人打造了一个铁钳、自己也按 照《掷铁饼者》的姿势练习、完全没有什么》练。不过当他来到雅典之 后,却发现比赛用铁饼的重量其实只有自己做的那个重量的一半,他一下 就投出了一个让观众们目瞪口呆的距离, 轻松拿走了金牌。

说起投掷就会想起(战神)星那力大无穷的奎托斯。能成为神的他绝 对是个无视物理法则的家伙,平射打怪的时候他倒没怎么表现,但是一旦



到了图情或是JOSS战里,他的神力就展露无 疑, 只要玩家按对QTE, 他就能拖动比自己身 体重数倍的3053,拿起比自己还大的棒子。这 **科力量要是用在体育比赛中绝对能让奎秃子场** 场夺金。不过有个问题是如果真的让他去扔铁 **饼铅球标枪什么的,估计成绩会因为距离过远** 而无法》 量 4 ~

◀罗伯特·加勒特比赛中投掷铁饼时的英姿。



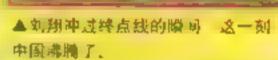
规则永远是竞赛的基本要素,要是比赛里规则不完善,那就肯定要闹出笑话来。第3届奥运会时,撑杆跳高的规则就没有统一,各位选手过杆的动作真的是五花八门,其中最高奇的是一名日本选手。他在比赛时根本没有助跑,只是把杆摇进少子里,然后两手交替爬到杆顶,然后在观众和裁判们自瞪口呆之时越过横杆跳了下来。这样的做法自然算不上是跳高,可是裁判们根据那不完整的规则却挑不出什么毛病。最后这位运动员的成绩最终被判无效,人们也意识到了制定完整规则的重要性。

要进起跳高、游戏里的人物一般跳跃能力都超强,跳跃的高度普遍比自己的身高还高,不过说起顶头的选手,估计近几作(恶魔城)里的主角都能露一截隐。首先他们个个都有着三段跳功夫,跳跃高度凭空就比人家多了一倍,再者游戏后事他们还差不多都能失跳,这一跳又毫又狠,都快把城里的失花极顶个窟窿了,想了参加比赛拿个冠军还是很轻松的。不过值得怀疑的是,这几位主角的跳唇本事都是由道具得来,所以这个成绩能不能算数还是个问题。



▲雅典娜和教沃斯这两位吉 祥物的形象景以古希腊陶土 雕塑玩偶为原型而来

赛,而本作却 一下将对战人 数降到了4人。 PC版更冒异有 可怜的2人,证



人有点不解。最临笑的是,作为一款一般都会趁着琴色在奥运车的出的游戏。《Athens 1007》 直接到了20.4年11月才推出,这时人口主计连想玩游戏的心量都没有了吧。

对人物有太细致的表现的话,那么HS2的机能应该可以把人物做得更真实。可是我们在游戏里看到的却是人物奇怪的姿势和体型。游戏的玩法依然启用了从土几年前就一直在用的"拼命按键"玩法和玩法对玩家的手指和到上举怕都已经是一种考验了,还有一声奇怪的是、游戏的前作还能让时点玩家一起比



2000年北京第20届奥运会

度性化量

比赛项目

识别 珍语 下



第一方的原義是合的。 这不是多点,各位或者 是到这时间或就正在初身 为个数据军来的环境。 特别的东方大家四首一或 了外区。在一定一个李是 企即等或有疑,就都主动 主动。而未或于。

等先足×と3×160上的《北京廠跡2008》 移域体は美国で传統副長勝政的写字风格。在 予世代達れた時代同面表記部力下、遊跡受身 不具位的場合制成最勢地体が、出来、場地の 部議院、イングラ大野鏡記事寫真字、勝及的 等文件を呼吸を大力を終し、私数主組で、 文的資金的資本更過過で投水機、上部砂量



1928年,荷兰阿姆斯特丹举行了第九届奥运会,这届奥运会被认为是 史上裁判工作最差的 届,许多项目中裁判都把选手们的成绩、名次搞 错,各种投诉把国际窦委会的成员忙得焦头烂额。其中最引人注意要属女 子100米跑,因为这个项目是第一次出现在奥运赛场上,所以观众全部瞪 大了眼睛要看谁才是冠军。比赛结束时,观众们却迷惑了: 有。位选手几 平同时到达终点,裁判间的意见也完全无法统一,无法确定究竟谁是冠 军,最后裁判们以半决赛中的成绩为准把金牌颁给了美国运动员罗宾逊。 其他赛事里也频频出现这样不明不由的判决,让人们对这届比赛的裁判充 满了抱怨。

裁判这个词在游戏界也很出名,其原因就是著名的(逆转裁判)了。 虽然此裁判,非波裁判,不过这位,逆转裁判或步堂龙一绝对是个秉公持正的

人, 那些撒谎的证人都能被他轻松识破, 要 是场上的运动员要什么花招肯定也瞒不过他 的法眼。另外一名逆转裁判王泥喜法介的绝 技则是那能看到。切细节的观察力。无论是 看足球篮球比赛里队员的心动作,还是田径 赛里选手成绩太接近别的*,断、相信他都能 胜任。



▲二组选手冲过重点的瞬间 可以看 到她们几乎是在同一条水平线上的。



复按键的 疲劳得到 了 定程

玩家以定案运题。A: 相当的累 上的 (3里多多素记克 A 北京鐵运会》也是 款优秀的作品。 这款 游戏的卖点有___ 足马里奥气索尼克两 大明星的周炀竞技... 一是 A · 有疑的体感操 也曾经介绍订文 作。游戏里的角色各

▲福娃与样云都体现费 中国特色。 有所长 不过整体平 力还是很平衡的。 \ 的磷酸操作几在游戏中 发挥得林高序数 像是在赛跑战率中 在家兰



要恢真正确 非过影粒浑 均 灵鹭。 在具具或は 燕山 国外

控制器当成足球 拍利对手大战。 番。游戏虽然好 度上的羚 玩。但是毕竟是 低,而35 体整操作,玩多 顶目的角度也能让 子的污耗可会是 丽 各位玩家最熟悉 的,可能就要属 NDS版的《马里 廢与索尼克 北京 啜运会) 以引 的(掌机王SH)



▲ 慰获得成绩要点有 。 有一根结实的触控略 其次要有 必换贴牌的决心。

旅游戏。游戏《样充满了卡通风格、虽然少子 华真实运访会的气氛。不过游戏轻松的风格倒



▲ 海城至近城: 机线放性都是购大系 列里的角色。

也适合和朋友 们一起来玩。 不过游戏要求 龍拉操作不 少. 設屏这个 问题还是玩家 **亲要面对的。**

多的學堂。不讓更好的緣择是自己走出室外





不能意用。看期过去了一半,是运越来越近了一相信更多朋友打算安全在家市才是这事 宇直播。虽然不能者能现场。但还是让我们在心底就跟为中国运动资和油吧。下面先一起者 有近期的PSP软件新闻。

風風田

-4+ト4+ト4+ト4+ト4+ト Pico□rive訴訟发布 4+ト4+ト4+ト4+ト4

PSP用MD模拟器PlooDrive于7月上、中旬推出 v1 50 v1 51两个新版本。新版加入了对UN CUE格式镜像文件的支持,并能播放其中包含的CDDA格式音乐;加快了MD CD游戏的读取时间,提升了Shadow、M Sht两种模式的海染效果;改进了bn to cso mp3转换 I具;在按键设置中加入了连打A、B C键的设定。



VOL.32

P CODT Ve由于能运行MD CD游戏,已经成为不少PSP玩家模拟MD的首选。

|★▶◀★▶ Filer新版公开 ◀★▶◀★▶ | ★▶◀★▶ Filer新版公开 | ★▶◀★



上的文件 管理软件 Fler于7 月14日推 出V5.3

PSP

版。新版中当模式改变时背景也会随之改变,使用额外的线程来读取图片,并修正了读取图片时音乐播放会停止的错误。另外新版还加入了可以预览下一张图片的功能,最多支持/张图片。Firer虽然界面简陋,但功能没得说,只是作者什么时候才能美化一下界面呢?

计算器于/月中旬发布V1.2、V1.3两个新版。V1.2版支持连续计算,但暂不支持先乘除后加减;可以显示Memory中的内容;显示屏变成两行显示。V1.3版则修改了部分代码,提升了运行效率;数字显示更大,看起来更舒服;增加了二进制、八进制、十进制、十六进制之间的转换;增加了一些简单的三角函数以及其他科学计算的功能。经过

国人thusioni520开发的PSP用软件简单

两次更新,简单计算器已经不"简单", 受到了真上的科学。" 算器。

6256 (87). 375

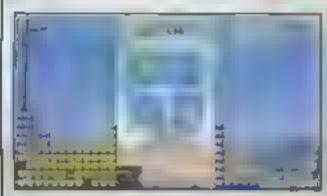
4★▶4★▶4★▶4★▶4★▶4 x Reader新版班出 **▶4**

PSP用电子书软件xReader于7月14日放出V1.1.0 ne ease8版。新版解决了3 /1 M33宣件中无法打开文件类的问题,并修复了书签不能导出导入的错误。修正了编码方面的JJG,用户编码选择错误不会再有死机现象:放弃了点度控制代码,可以选择是否将1 · 字体装载到内存中,以这行速度的下降换取更大的内存容量。新版还能够直接运



行 SO、CSO游戏以及自制软件,如果在xikeader中启动游戏或自制软件后,退出时将返回xikeader,倒是有点 RShel 的味道了。看来以后xikeader将向多功能平台软件的方向发展。

▶**4**★▶**4**★▶**4**★▶**4**★▶**4** 圖产《俄罗斯方诀》前戏发布 ▶**4**★▶**4**★▶**4**★▶**4**



《俄罗斯方珠》是世界范围内流行的益智游戏,同时也是自制软件作者经常下手的目标。目前、 位见Zipxing的玩友将其移填到PSP上来,游戏的正式名称为《寻梦俄罗斯》、最新版是 月1 目发布的、1 0 预流版。不要与看了作者的开发水平、这款游戏的完成变很高,可谓音色俱全。游戏开始界面、抗家可以选择一种单人模式、人机对

打、网络对战三种模式。其中人机对打模式很看对抗性,清除方块后会给对方以干扰。游戏还有时中主题等够选择。每种主题的肯学图片以及音乐各不相同。游戏时用方向键的左、右移动方块、按与向键的上旋转方块。按下键合直接下落。按一键保存方块。

トイナトイナトイナトイナ、Deer Avenger Mini 資際PSP トイナトイナトイ

经典电脑游戏(Deer Avenger)被写电至PSP上,来。游戏影斯版是「PP日推出的v2;版、支持看杆、猎人登场更加频繁、下方菜单中加入起出皮质。游戏邮度了传统思维,玩家要操纵的不是猎人而是一户复仇的了魔、猎人类。游戏场票在一片大草里上,用方向建或看杆移动。等头,屏幕最下列是探作选项,将两标移动至选项上按。



键可以触发相互动作,比如选择 ock则是否之际望,选择Am只是描卷,将准星对准人类再 按:键即可开入。

<+▶ ◆★ ◆★</p





大家常用 PSP做件公户玩游戏户所音乐?看电影户还是看书户PSP那/3寸的大磨幂,用来阅读书籍也

非常方便。时至今日,PSF已经有多砂电子书软件,像erreader xmeader Jookr,功能齐全国操作简单。但不少玩家知有这样的经历,有了好软件,但却找不到想看的书。就好比实了台电视,却次不到喜欢的节目。针对这种状况,国内著名的电子书搜索引擎服务商爱搜书(http://www.soshu.com)想玩家之所想,第一,可以开放部分,用电子书算性。Headershalle,是erreader和不由关系的概。

由于是专业公司开发,exead PSF有着核为意大的动能。exead PSF不仅可以阅读电 子书,还能型示图片,实现最重阅读的功能。另外,effead HSH支持简体、繁体中文的自由 切换,支持书签以及字体大小的属门、并有多种养命可选。爱搜书是全球最大的华文电子书 搜索5擎,有包含小说。商业、生活。星座等各类电子节搜索资源1000万本,这些内容都可 以与eread HSH共享、放到HSH上来阅读。有了eread HSH,不怕没书看,就怕看不完, 大家是不是已经迫不及待跑想了解eneed PSP了P由于软件的使用比较复杂,所以我们分 两辑来为大家介绍它的使用方法。下面先让我们看看电脑能软件的安装、使用方法以及PSP 端软件的安装方法吧。

4+>4+>4+> 4+>4+>4+>4 (□ 电脑触变频指摘 □ **4+>4+>4+>** 4+>4

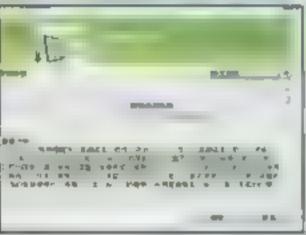
➡ 在电脑筛套贮软件官方网站 (http: reader sashu com) 下载eRead软件、最新就是 自1×日发 布的、 O正式版。erread是單簡單软件名称,erread PSPU是PSP用软件名称。

下载后得到名为 eHE AD, OSetup exe的安 线程序。

WEAD Oselupia

双走eHEAD JSetup exe委装,首 先出现erread软件。在引协议,在语言意项 中可以选择简体中文或整体中文, 点手

"接受" 按钥缝续 安装。



进入安 装界面,点 走"汉克" 按钮可以选 择软件的安 装路径, 软

件 安装 常要 16MU的硬盘空间,选择好后点击"安 装"按钮开始安装。

文件 开 始安装, 进 度祭两后安 装完毕。



最后出现气 成界面,点击 "完成" 结束 安装。



《+▶◀+▶◀+▶◀+▶◀+▶▼ 3申職継続法上等教器:

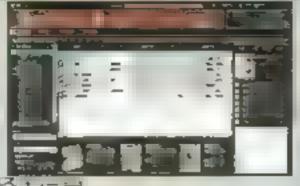
安装完 成后,在桌 面找到名为 eRead7.0的 快捷方式,双 正运行eHead 程序。





首先出现使示框,区里会显示一些软件操作与技 巧、默以证式中或部会出现。我们可以勾选"下次官 第不再正于此是示"以取为显示。

软件默认进入 "我的书柜"模式, 中央会显示已经下载 的书籍。我们可以看 到书籍的页码、创建 日期、作者、存储路径寺信息。



下载新图书, 可以 直接点击左侧网络资 源中的分类,比如点击 "漫画频道",则会打 开IE浏览器进入爱搜书 网站的漫画频道网页。



在频道网页中我们可以找到大量的 图书资源。





找到喜欢的 图书后点击打开 网页, 然后点击 "搜索此书资源 按钮"。

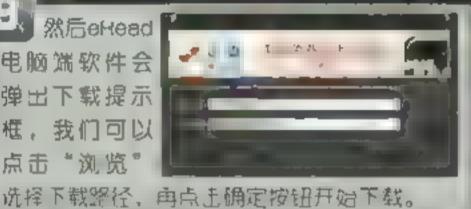
多新打开的网页中会罗列出相关的图书 资源。eRead支持STK格式的图书文件, 如果看到有STK资源,建议优先下载。如 果没有STK资源。也可以下载HTML或TX1 等格式的,软件会将其转换为S K格式。





点击"下载"后弹出书籍信息网页, 点击任顏连接开始载入下载地址。

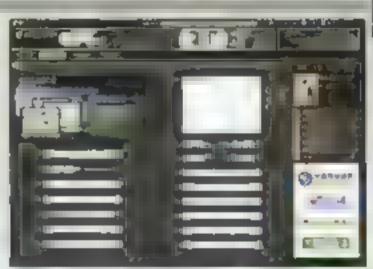
然后eHead 电脑端软件会 弹出下载提示 框,我们可以 点击"浏览"



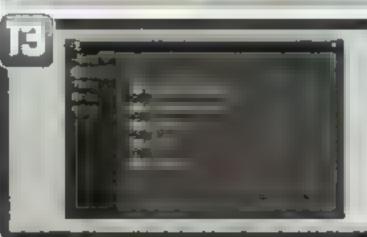
在下载中界面我们能看到正在下载 的书籍名称以及下载速度、剩余时间等 信息. 类似于迅雷等专业下载软件。

双击下载好的书籍即可在电影端 打开阅读。





如果没有找到喜欢的图书,也能自行制作。 点 1 "书籍制作按钮"可以进入制作界面。

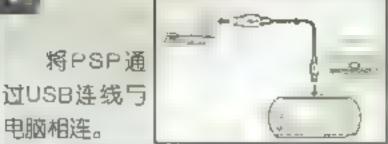


点击左上角的"设置"按钮, 弹出 设置对话框,可以对是否播放下载提示 音、是否随Windows系统启动软件等进 行设置。设置完毕后点击"确定"护钮 护当主效。

4+>4+>4+> 4+>4+>4 (□ PSP端安兼指南 □ +>4+>4+> 4+>4



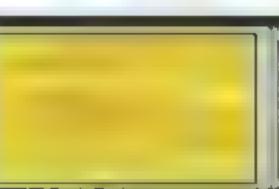
电脑相连。





打开PSP并 在XMB界面中找 到JSB连接选项 并确认。

PSP将启动 USB模式, 电脑 把PSP识别为移 动存储设备。



电脑满桌面上找 到eRead快捷图标并 双击启动程序。





点击"PSP阅读按钮",切换到PSP阅读界面。



点击"安装erlead PSP按 钮"。程序开始连接网络下载适 合PSP端的软件。

下载完成后出现提示框, 我们 可以选择自动安装。也可以选择手 功安装。

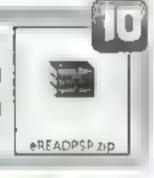
如果点击"自动安 装"按钮, eHead PSP 会自动安装到记忆棒指 定目录中。



稍等片刻, 出现 安装完成的对话框, 点击×号关闭对话框 完成安装。



如果点击"打开文件夹" |按钮。则可以找到eRead PSP.zip的压缩文件包。手动 安装eRead PSP。



将其解压缩后得到eHead PSP文件夹拷只到PSP记忆棒 PSP/GAME目录中。



看到这里相信大家已经对eRead PSP的安装过程清楚了。下辑我们将继续介绍书籍的传输 万法和PSP编的使用方法 经历了整整45天后 终于海自家PS3的巷版《GT5P》更新完毕 赞 叹网络下戴速度那叫个漫 而目版的《GISP》大约要在8月1日再度更新、港版估计文得晚上 几个月。PSP上的《GI》也实然有了有色、索从写了话将成仍必读了发生。不知这所谓的长枝 是否又得让玩家再等上3年。

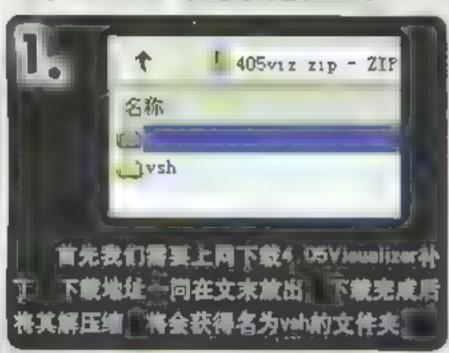
401 MBB-2 插件应用指南

随着最新4 01 M33-2自制固件的放出 由于内核的升级,又一轮全新的更新风潮拉开了 帷幕。许多老的插件 自制软件罢工让开发者们不得不改进自己的软件 以符合新固件的要 而玩家们则不得不寻找软件的更新版本。下面就让笔者来为大家介绍几款不能不用的全新 软件吧。

4.05 Visualizer补丁

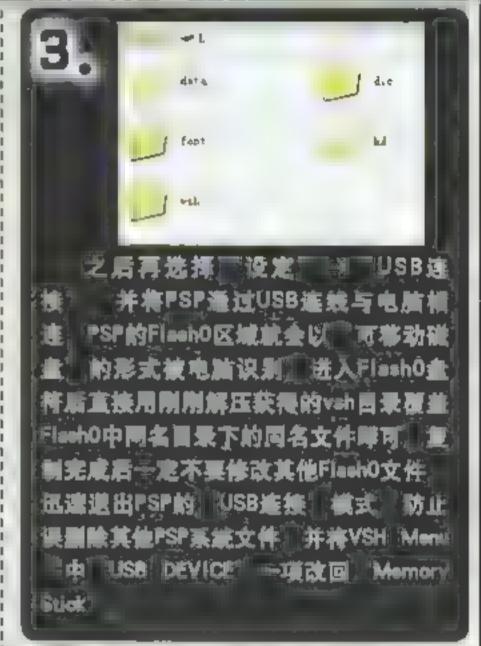
适用主机 PSP 1000 PSP 2000 适用系统 4 01 M33以及亚岛版本自制点件

在4 01官方固件发布后不久,Sonv官方 就发布了4-05周件,新的固件版本主要对音 乐播放功能进行了加强、尤其是加入了新的 水商量影器、让播放效果更加绚丽。如此细 微的更新, Dark Alex当然不会为此专门发 布4 95 M33自制固件啪,不过自玩家已经从 4 06官方圖件中成功提取出音乐模块级切文 件. 我们只要手工将其写入4 C1 M33自制图 件的FashC区域,就能完成这项更新。





打开PSP, 在确认已经开启M33 →SH Menu功能的情况下按下SELECI键 就会出现浮动选单。选择第 顶 "USB DE v CE",按下左右键将其从默认的 "Memory Stick" 切换为 "lash 0" 之 后,选择"EXII"后按下×键退出选单。





接下来重新启动PSP、之后我们进入音 乐播放模式,按下 键,就能看到全新的 水离显影器了。当玩家的人中使用壁纸背景 时,播放音乐时背景上就会有动态的水滴波 浪效果 相当华丽。而当玩家使用XMB原始 丧丧帝国师, 当后贴皮起就会随着自从的播 放不断舞动,感兴趣的玩家不妨试试吧、

CXMB 3.2.1 For 4.01 M33

适用主机: PSP-1000/PSP-2000

适用系统: 4.01 M33以及更高版本自制固件 提起CXMB, 喜欢美化界面的玩友们应 该都不陌生吧。这款插件能够让你无需改 写Flash0就能使用比官方PTF格式更为华丽 的主题效果。你除了可以下载CXMB专用的 CTF 格式主题文件外,通过CXMB完全版, 还可以自己在PSP上通过主题刷机文件来制 作CTF格式主题包供CXMB使用。CXMB最 大的优点就是使用安全。PSP固件版本众 多, 之前许多玩家就是因为使用错误版本 的固件主题素材改写Flash0主题导致小P变 转,而如今使用这款插件,即使CTF主题包 版本错误,我们也可以通过屏蔽插件的方法 重新开启小P删除错误的主题包。而CXMB 更换主题也非常方便, 安装这款插件并挂 载后,我们只需将下载的CTF主题文件复制 到HSH\THEME目录下,就能直接在系统的 "设定"→"主题设定"→"主题"中应用 全新的主题。这款插件安装、使用简单、而

且具体使用方法在之前的《掌机王SP》中已经给大家作过详细的介绍,这里就不再赘述。最新的3.2.1版已经能够完美支持4.01 M33自制固件,喜欢的朋友可不要错过哦。



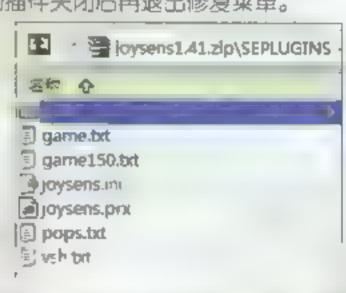


JoySens 1.41

● 本事長期 PSP 1000 PSP 2000
查用系统 4 01 M33以及更高版本自身为件

许多玩家恐怕都对PSP的滑杆的位置诟病不已吧,用滑杆来操作那些强调操作的动作游戏,20分钟以上左手的虎口就会感到一阵阵酸痛,怪物猎人们甚至都已经有了猎人职业病,疼痛也会影响到猎人们在游戏中的发挥。现在有了这款功能强大的滑杆调整插件,就可以让你摆脱这种困扰了,你可以将方向键与滑杆互换、让游戏带来的负担小很多。当然,这款插件的放发带来的玩家,尤其是小P滑杆出现偏位等问题的玩家,可以通过这款插件进行适当的调整,让操作更加精准。下面就让我们来看看这款插件的使用吧!

自先我们需要上网下载 oySens 1.41、下载地址一同在文末放出。 下载完成后将其解压缩,将会获得 名为SEPLUGINS的文件夹、里面是 joysens.prx插件主程序、Joysens.lni插件设置文档以及挂载插件的各个文本。插件的安装方法非常简单,直接将SEPLUGINS文件夹复制到记忆棒根目录下覆盖同名文件夹即可。如果你的小P还有其他插件,则只需复制主程序和配置文本,之后自己在GAME.txt等文本下添加oysens.prx路径即可。之后再在修复菜单Plugins一项中将Joysens.prx设置为"Enabled"就能完成插件安装过程。由于这款插件需要用到音符键作为启动热键,因此建议将其他占用音符键的插件关闭后再退出修复菜单。





下隨我们来看看这款插件的使用。确认PSP音符键来被 占用后,接住者符號,我们就会在屏幕的左上角看到程序的 信息業单了。我们可以通过JoySens的各种热键来调整滑杆 各項多數。并在菜单中查看当前设定。菜单各行内容如下

表表

油酸

Adjusted analog axes; <16 12> -> <0 0>

JoySans on (into pinned

Remap Analog- >DPad

Sens tivity 100%

Smooth 100%

Adjust 3 0

Genter <0 0> 127 127 > 28 28 查看当前青杆坐标

是否开启JoySens插件功能

受歡度設定

平肾度设定

河頂调整

中心位置调整以及辐度显示

方向键 滑杆缺财关系

无

音符盤+。 8

音符键+方向键 ←/方向键 →

音符律+方向键↑/方向键↓

首先将滑料推至左上方 等其自然回归后接下音符键+□ 再将 崇杯推至右下方 等其回归后不要按下任何健而直接 重复上述过程 原来为<00>0>的資料中心就会发生变化。 想要调整者杆范围的话 首先按下音符键+亮度键 然后 最大幅度提动谱杆 等范围数字变成(127-127)->(-128-128)

音符键+START调整映射关系,可以互换方向键和滑杆 或者将一个缺射到另一个上面。

除了上述菜单对应项目热镜外。音符镜+〇可以保存当前设置到配置文本中。音符镜也必 可以恢复默认设置。当然所有设置也可以直接通过更改joyeen(mi無件设置文本进行修改) 有了它,你的滑杆将会好用许多

其他软件



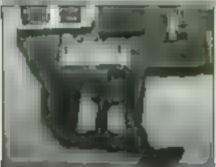
除了风 才提到的二 款插件外, reeCheat 在/月78日也 放出了最新

版本,除了能够更好地支持4 01 M33自告。 固件外, 还加入了对 dat格式-S模拟游戏 图片攻略包的支持,也就是说我们可以通过 reeCheat直接打开PS游戏说明书,或者

为HSH游戏制作HS游戏说明书格式的攻略 文件,在游戏过程中通过 neeCheat观看。 至于其他视频输出等功能已经做过详细介 绍, 这里就不再赘述。

另一款修改插件CMFusion也于近日更 新到了R19C版,新版本在加强即时存档功 能的同时,还对金手指D码支持进行了修 王。作为老牌修改插件, CM Usion在功能 上也是日益完善, 并且新版本对4,01 M33 也是完全兼容,感兴趣的玩家可别错过哦。

无法使用神电? TA-088新主板出炉



最近一名国外! 玩家在购买了新版 PSP 2000后发现无 法使用神电,经过一 番研究发现这款主板

型号为TA 088的PSP 2000确实在硬件上 做了改动,并怀疑是Sony为了屏蔽神电对 CPU动了手脚。破解达人Dark Alex也对这 批新型号的「A 088进行了测试和研究、最

终确认备多拉和时间机器所使用的PLS导 都统统失效, Sony确实在新型号上下了功 夫,让玩家无法在Nand上运行非官方签名 的 PL 引导,从而导致自制系统刷机途径被 完全封死。而Dark Alex又表示,破解新主 板PSP 2000也只是时间问题。下个版本的 神奇电池工具中将会采用新的核心来进行解 决。这里也提醒各位实机的朋友,要谨防目 前元,去破解的:A 088主板主机啦!

结语

介绍了这么多,相信大家对最新的破解、软件有另一经营到了解。又末约出入中介绍软 性的下载地址: http://bt/evelup.cn/userupload tg // com/download 6512 html.

14

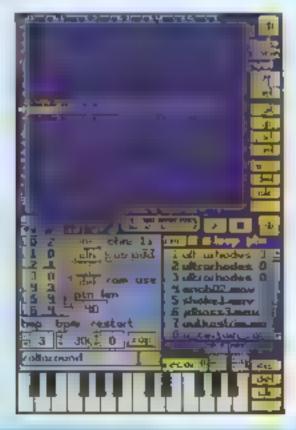


存正的复数表了 气温网络不免 最而说下处下 让人指手不及 巴达有好几次与中社专们经历 加上城市排水系统不畅 趟水过与路更是常事 还是穿着拖鞋出去的好。有得良贵了鞋子 下面 先一起看看近期的NDS软件新闻吧

歌的更通

NitroTracker新版发布

NDS上的乐曲编辑软件NitroTracker于 /月10日发布V0.4版。新版可以保存WAV格式的音乐,并加入了样本乐曲预览;文件浏览器可以记住最近打开的文件夹或文件,新版还改进了XM播放器,支持乐曲循环以及声音频道静音、独奏等功能。改进不少,专业不少,这就是新版NitroTracker给人的感觉,有音乐功底的玩家可以试试用它在NDS上编辑乐曲。



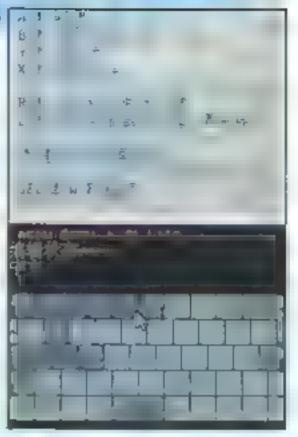
3D版《推箱子》出炉



(推稿子)是款老少咸宜的益智游戏,有着独特的魅力。时下,一位名见之ao的开发者将其移植到NDS上来,并将软件取名为《Rokoban》。Zalo还充分利用了NDS的3D机能,将游戏做成了3D版、在移动过程中可以改变视角。游戏开始玩家能够自由选择关卡,共有108关可选,菜鸟的话还是从第一关开始吧。游戏的规则与普通(推箱子)游戏相同,只要用十字键移动主角将箱子推到指定地点即算胜利。游戏中可以按START装调出系统菜单,按SELECT键则可以切换视角,有4种视角供选择。

Reno Studio暂停开发

好不容易迎来了暑假,原本以为作者Wireno会的快兴eno Studio的开发进度,没想到作者却有另一番打算。据了解,Wireno已经进入电玩网站开始了自己的署期打工生活,从事NDS游戏汉代前的破解工作。作者表示由于工作繁忙、暑假期间,Heno Studio的制作中去。等到9月份开学后,再全心投入到Heno Studio的制作中去。原先预计在10月15日推出1.4版的计划不会更改,而且V1.3和V1.4版之间不会再每类似v1.31 V1.32的过渡版本。署假期间,V1.5版用户依号可以通过发送邮件至witheno 1 vip ad com的方式群系作者加入会员俱乐部并获取软件序列。作者还并通了软件交流之坛,网址是http: rs yayabo on,有兴趣的朋友可以去看看。



FAT Player MikMod新版推出



MOSE的音乐播放器 A Player MikMod于/用5日推出v5版。新版采用了新界面,更加漂亮,并加入了重要播放和随机播放两种播取模式。支持了屏幕切换功能,修复了文件打开错误,文件列表中仅显示可读播放的音乐文件,另外文件列表页数显示的错误也已经解决。 AI Player MikMod支持的音乐格式不少,包括 AR MIM SIM S3M、XM、AM、GDM在内的许多电玩音乐格式都能正常播放,我们需要将音乐文件放入烧录卡内存根目录内的Musics文件夹中。音乐播放中,直接点击具体文件开始播放,按3键可以选择播放模式。

NeonDS新版公开

还记得那个名为NeonDS的国产NDS模拟器吗?自去年8 重返江湖,悄然发布了V1.2.0版。新版中用CLS。重新实现 了3D,宣桑引擎。在支持GLS。的显卡上能获得较好的1D总对 效果。新版还加入了视频補提功能,实现了"D背景中的与赛 免效果,实现了R C和内核参数设置。运行成版本软件、用 户电脑需要配置支持OpenGL 2 0以上的显示。/月12日,作 者再度发布v0 2 1版、修正了v0 2 0版本在A、显卡上宣桑 的问题。使用A1显呈电脑的用户需要在模拟器配置窗口中 Hendering method选项内选中A1模式: 当_mt 60fps选项 打开时模拟器会自动跳帧,在低配置的机器上运行游戏引以 获得较流畅的效果。模拟器支持按键自定义,用户可以点击 Config中的 nput Config选项改变键盘或者游戏手柄的第入 映射。新版NeonOS的,可还度有所提升 但兼容件仍不是很 好,很多游戏不能运行。但无论如何,我们都高度受持,下 国货啊。





级的影流

ColecoDS使用教程

知道Corecovision么?年龄稍大的读者可能对这台手柄类似电话机键盘的占董电视游戏机依稀有印象。Corecovision是上世纪80年代初美国玩具制造商Coreco公司发售的 款家用电视游戏机。Corecovision为置了8位元的280 CPU,机能不俗,能够实现比Atari2600

软件名称 Co ecoDS
软件作者 A ekmau
显新版本 V2 1
相关网站 http www portab edev com
pages ds jeuxdev perso colecods php

更好的画面。当时一些热门的游戏,如〈大金乳〉、〈宇宙侵略者〉都推出过Colecov sion版。Colecovis on比《C更古老,但也采用插卡式设计,通过更换卡带的形式更换游戏。Colecovision最具特点的地方莫过于其手柄,手柄上有12个按键,除了0 9共10个数字外,还有+和 号。但事实上,游戏中并不需要如此多的按键,这些按键更多时候成了摆设。后



来,Coleco还推出了名为Adam的家用电脑、兼容Colecovision的软件和一些周边配件。

看了这么多,相信大家对Colecovision有了深刻的了解,也一定对它的游戏产生了兴趣。下面我们就来看看这款NDS专用的Colecovision模拟赛吧。Colecopis可以近乎完美地运行各种Lolecovision游戏ROM,图像和声音均正常,效果相当完美哦。

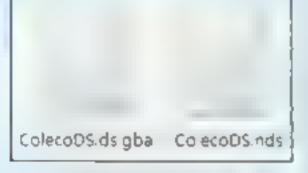




从网上下载ColecoDS文件包并在电脑端解压缩。







解压缩后会得到的名为ColecoDS nds、ColecoDS ds gba的两个文件。前者适合NDS端烧录卡、后者则适合老式的GBA端烧录卡。将文件拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。



将Colecovision的游戏ROM文件拷贝到烧录卡内存或存储卡的任意目录中,为了方便管理,建议新建一个目录存入ROM。Colecovision的游戏ROM后缀为 rom 推荐大家去古董电脑网站(网址为http www theoldcomputer com)下载ROM。

Super Action Basebal (1983) alt) rom
SuperDonkeyKongJr.rom
Basebal rom
Donkey Kong (16k) (1982) ROM
Wing War (1983).ROM
2010 The Graphic Action Game (1984) rom
Srogner (1982-83) (overdumned) rom
Sp. Livation (1982-83) (20).rom
Escape from The Mind Master (1983) (Proto).rom















打开NDS, 找到名为ColecoDS, nds或 ColecoDS ds gba的文件并运行。



首先出现软件 LOGO, 可以看到 作者名称以及官 方网站的网址。





点击触摸屏 进入软件主界 面。NDS上屏为 游戏演示。这里 还可以看到软件 版本号。下屏则 是系统菜单。用 NDS的十字键移 功光标、按A键 确认。各选项功 能如下



· 英文	说物 红
Load Game	读取游戏ROM
Execute Actual Game	运行当前游戏
Redefine Keys	自定义按键
r audrage	改变菜单语言
Send Report	传送游戏报告



将光标移动到 Load Game选项上, 按A键进入文件夹列 表。找到游戏ROM后 按A键确定.







确定后,模拟器会回到主界面,将光标 移动到Execute Actual Game上,按A键,游 戏开始运行。

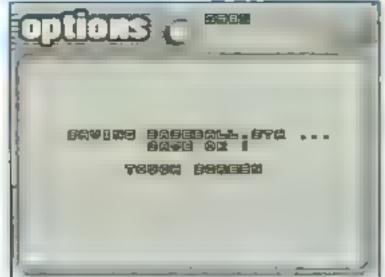
游戏运行时,上屏显示游戏画 面,下屏则显示设置菜单。游戏中

用十字键控制角色移动, NDS的A、B键分别 相当于Colecovision手柄的1、2键。其余按键 可以直接点击触摸屏上的虚拟键盘。触摸屏 上虚拟按键功能如下

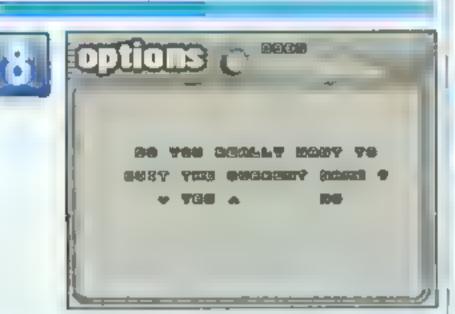


英文	洗明
Reser	麦 启游戏
End game	名更游戏 国内主界面
Save State	保存进度



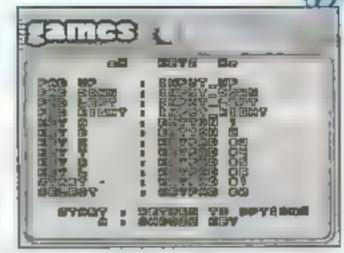


模拟器支持即时存档功能,游戏中点击下屏的Save State按钮,再点击Yes会将当前进度保存下来。



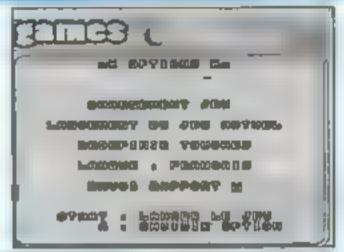
更换游戏时点击End Game, 首先会出现提示界面询问是否退出游戏,选择Yes 然后再出现提示界面询问是否保存游戏、根据需要选择Yes或No后返回主界面。





如果对默认按键不习惯,可以在主界面中将光标移动到Redefine Keys选项、按A键进入按键自定义界面,更改按键设置。此时,用十字键将光标移动到要改变的按键上按A键、然后再按十字键的左右改变按键、按A键确定。设置好后、按START键返回主界面。





模拟器支持英语、法语两种界面语言 将光标移动到Language上,按A键在英语和法 语之间切换。



如果你附近有无线热点 还可以通过先线网络将游戏运行状况发送给作者。在主界面中将选项移动到Send Report上 按A键确定 进入报告发送界面,用十字键的左右改变项目,按A键确定。项目内容如下

#	
P ayabie	能否运行
Speed	运行速度
Graph cs	画面能图
Sound	声音



Colect of Strip 上也有不少精品序戏、虽然四面简陋。但趣味性十足 如果你是证券灰级玩家。那赶快在NDS上安装ColecoDS回味过去吧。

任天堂的E3发布会只能用失望来形容。不仅传闻中的第二代NDS了无踪影,大作也没见到几个。印象比较深的当属EA开发的滑雪游戏,让wint有了新用武之地。至于对应A 手柄的动作感应强化配件让人怀疑又是个圈钱工具,明明是A 手柄本来就应当实现的功能,现在却要加个配件来提高精准度。如果越来越多必须就反查这么个,玩意,你说到还是不实。 符任自身也厚此薄彼,A 消息不),留给NDS的空间心里没有,着实证广大掌机抗家心寒啊。

VOL.38 X Raeca



▲放倒了许多烧录卡的《DO V》。

2008年/月17日。 《勇者斗恶龙 V 天空的 新娘》的HOM发布。该游戏的正版验证机能 彻底粉碎了不力烧录卡号称不升级内核便可 100%兼容所有游戏的"谎言",市面上所有 烧录卡光一幸免,均无法正常运行这款游戏。 于是为了在第一8时间支持这款NDS上的经典大 作, 各大烧录卡厂商均针对新的正版验证机能 进行了内核升级,以便让厂大玩家们能玩到这 款游戏。然而就在其他厂商忙着发布补丁的时 候,此前口碑良好的84烧录卡小组此欠却豪 无动静, 截至完稿前(/月28日) 官方内核依 旧停留在4月24日所更新的V1.18版上。这三 个用中发布的新游戏。许多都无法直接通过此内 核正常运行。

我们都知道,烧录卡是一种被动破解式设 备,是永远不可能跑在任天堂官方加密手段前 值的。只有任天堂才能完全攀握NDS的软硬件 开发,并且任天堂自身可以在这个基础上不 断创造新的加密手段。而新品烧录卡在上市

段时间内,基于已经破解了各种已知加密手 段. 确实能做到100%兼容, 然而面对像(大 合奏 兄弟乐队DX》的新型存档类型与(DQ V 》的正版卡帝验证机制却毫无对策,只能 在ROM发布后进行被动的升级兼容。这样一 来,一个厂商是否有足够的"责任心"去维护 他们的产品,才是一款产品的真正价值所在。 才是玩家们购买后能够长期收益的保障。

在这次针对《DQV》事件当中。此 前从GBA时代一路过来的老牌厂商、诸如 EZFlash小组 (EZ5&EZ5 PLUS), Gbapha 小组(M3DS Real)以及Supercard小组 (SCDSO) , 都表现出了厂商应有的积极态 度,对产品负责到低,247、时内就在官方网站 以及论坛发布了新版内核程序。而其他鲜有品 牌积累的 小厂商在捞到第一桶金石,面对残酷 的市场竞争压力,内核更新方面就不那么积 极,令人许多购买了产品的玩家感到无奈。所 以建议广大玩家现在或是今后, 选择购买或升 级烧录卡产品的时候,尽量选择有品牌的老厂 产品, 而不要只是因为某些标新立异的功能去

购买那些没有更新保障的 新生品牌。因为这些没有 品牌积累的新产品,谁也 不能保证半年或是一年之 后还能继续使用、还能更 n1 18版。 新内核来继续支持新游戏。



厂衙 Acekard



Acekard,组子,用1,日,发布了AK2烧 录卡的最新版本内核4.08 beta。这次的更新 修正了编号2472的《勇者斗恶龙V 天空的新 娘》不能正常进行游戏情节和存档回窓的可

题。针对此 前的老产品 AK R.P.G 和AK+. Acekard/J\



组声思心病爱时间进行体修设、希望元家们 能够响心等待。

厂商 Supercard

Supercard



Supercard小组于7月18日发布了 Supercard DS One简体中文内核文件v3.0 SP4 (0718)。这次的更新主要修正了编号 0913、0989的《动物之森》、1981的《放课后 少年》相应汉化版在补丁模式下无法运行的错误,并且修正了2472号《勇者斗恶龙》、天空 的新娘》不能继续游戏的错误。由于该游戏奇 检测正版卡信息,需要在补丁模式下运行。



TIBACES

Fifth Ghalpha

CO NO PER CONTRACTOR DE LA COMPANION DE LA COM



验证的问题。

电影卡(Gbaipha) 小组于7月17日前后两次 分别针对M3DS Real与 G6DS Real两款烧录卡进 行了系统内核的升级。 最新的系统内核版本号为 V3.9 X。

这次的更新主要针对

部分游戏存档及读档发生的问题进行了修正。 并且将自动中文名称显示对照支持到24/4号 NDS游戏ROM。本次更新升级内容如下:

解决了《大合奏!兄弟乐队DX》(编号2385)不能 使用8Mb规格存档的问题: 解决了《里克与约翰 消失的两幅画》 (编号2438) 因存档初始化问题而在进入游戏画面之后不久死机 的问题:

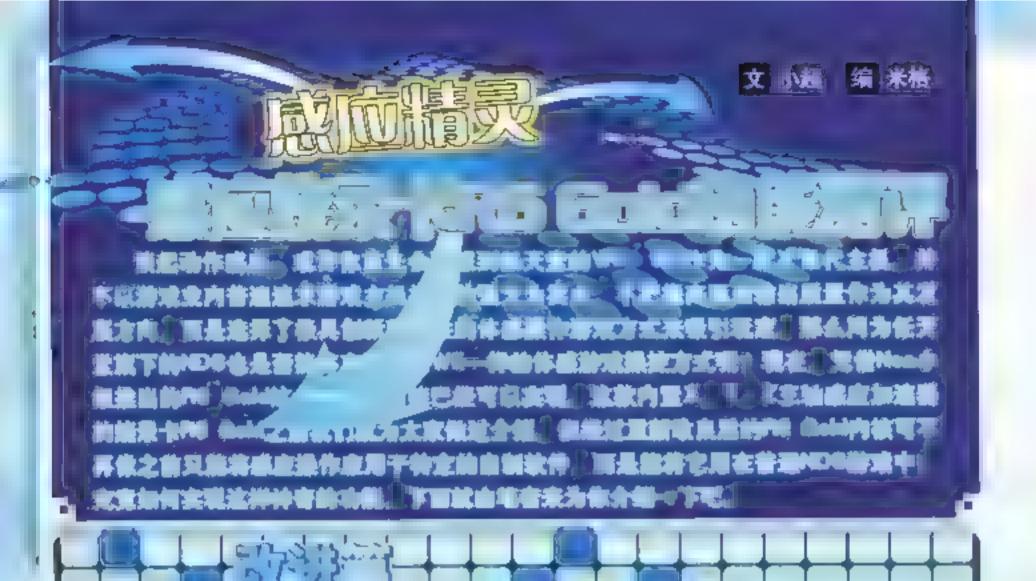
解决了《兰达岛》(编号2439)不能正常款复位的

解决了《简单DS系列 Vol.41 THE 炸弹处理小组》(编号2452)使用软复位时游戏中用麦克风死机的问题。现在可以使用软复位正常游戏。

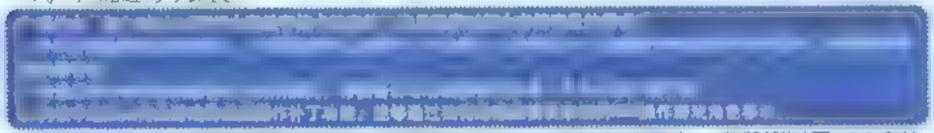
解决了《我的男婴儿宝宝》(编号2468)与《我的女婴儿宝宝》(编号2470)不能使用款复位的 11

解决了《勇者斗恶龙》 天空的新娘》(编号 2472)游戏情节不能正常进展的问题,现在可以正 常游戏。





首先我们还是从产品的包装说起吧。改进后的BB Gold使用了市场上较为常见的硬纸包 装盒,纸盒的通体为黑色主题、显得十分简约朴素。包装盒正面写着H6 Go d几个金色大 字,字体的下面可以看到红蓝黄一种颜色的上球、它们分别代表了X、Y、Z三个感应轴向, 表现出ref Gord与众不同的三轴感应操控功能。在包装的背面,可以看到厂商用英文写明的 R6 Gold主要功能特点。比如1:1的NDS原卡大小、可直接将运行Ciean ROM、卡带内建 8Mb存档空间、支持自制软件的运行、支持SDHC等等。从这里看出,新的H6 Gold主要在以 下几个方面进行了改良。



当然,这几点改进的重中之重就数最后一点了。通过这款烧录卡。我们可以用NDS来体 验像Wi一样的游戏操控方式,大家是否心动了呢?不过这样的操作方式究竟手感如何,还是 等我们评测完后再做定夺吧。

打开包装后,我们可以看到里面的配 件非常丰富。除了R& Gold的主卡外,还 配有一个多功能读卡器(可直接读取SD和 microSD卡)、一块SLOT-2端防尘卡大小



一个可更换 GBA卡大 小的震动卡 卡壳。

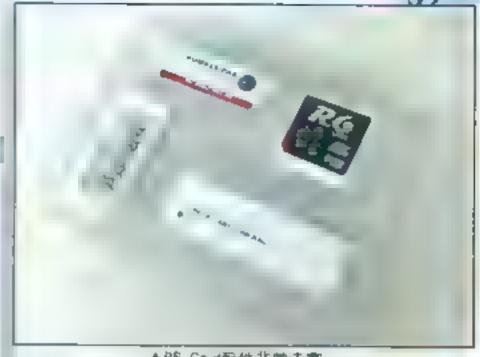
首先我 们来看下里 面附赠的多 功能读卡

▲R6 Go d全黑色的包装看上去简单大方。器。读卡器

整体采用白色硬塑制作, 体积虽然有点大, 但做工精细。它的侧面有两个插口,可以直 接插入SD卡以及microSD卡,你可以直接将 microSD卡插在上面,也可以通过卡套转接 成SD卡插在上面。此外,读卡器在插入电脑 USB接口后, 如果microSD卡或SD卡读取正 常,那么右上角的蓝色LED指示灯会点亮, 通过这点我们也可以简单地判断卡的好坏。 接下来再看一下产品附赠的震动卡。震动卡 和读卡器一样采用了白色的外壳, 其插入主 机的金手指部分直接裸露在外面。震动卡默 认采用的是NDSL大小的SLOT-2外壳。不 IS如果你是一位NOS用户也不用担心,因为 卡带的包装中还附赠了一款标准GBA卡大小 的SLOT 2震动卡外壳,外壳后面还脂藏着 一个螺丝刀, 玩家可以方便地自行更换震动 卡卡壳。

最后我们还是来看一下R6 Gold主卡 的做工吧。R6 Gold同包装中其他物品一 样,采用了白色主色调的模具进行制作, m croSD卡插槽使用了最为普遍的弹簧式设 计。卡的正面贴着与包装上一样的LOGO标 签,用手摸标签就可以感觉到R6 God主卡 上的"天窗",本来SLOI-1烧录卡由于空 间狭小, 开"天窗"将芯片裸露在外就是很 常见的设计, R6 Gold还要在烧录卡里再植 入 个感应模块,因此采用天窗式设计也是 情有可原的。

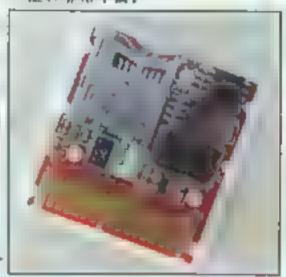
拆开烧录卡带,首先能够看到H6 Gold 的主控芯片,然后就是HCB线路板上各种 芯片,其中还包括了X、Y、Z二轴感度加速 器。值得一提的是H6 God还装有了一个蓝 色LED闪灯,当我们把它插在NOS主机上使



▲R6 Go d配件非常未富。

用的时候, 在读 取游戏数据时这 个LED灯就会在 NDS的背部闪耀 蓝色光芒,看上 去相当别致。





H6 Gold同样采用了microSD卡存储3 导内核的启动方式,而产品中并没有附赠内核光 盘,因此使用前我们还需要先登陆官方网站下载最新的H6 Gold内核,官方网址为:http· www.neofash.com。到笔者完稿之日、最新的内核版本为H6 motion menu v3 1 1958。 下载后将其解压缩,复制到m croSD卡根目录下即可。内核中还整合了R6 Go d专用的 MoonShe I软件,从而使H6也具备了丰富的多媒体功能。复制完内核、再将NDS HOM复制到 m croSD卡任意目录下,就可以开始H6 Gold感应游戏之旅了。

* E 13 21:

H6 Gold的烧录卡界面沿袭了Neo ash 系列的设计传统, 上屏是以白色为背景的 Neo小组LOGO。下屏则为烧录卡的主系统 菜单。在系统菜单中我们可以看到游戏ROM 的预览图标、名称和制作厂商、存档类型等 信息。FI6 Gold的存档方式不同于其他烧录 卡采用的后台补丁直写microSD卡的模式,

而是由烧录卡判别游戏存档。 类型后使用硬件存档芯片保 存进度, 而在下次更换游戏 时将存档备份在microSD卡 上存储。当然,作为一款内 置三轴感应加速器的烧录 卡、R8 Gold的界面也有其 独特的地方。在上屏我们可▲岭景长厚单

圆环会随着NDS的倾斜而移动,如果你猛烈 晃动NDS的话, 那么这个圆环的上下移动速 度也会随之加快。不过这个彩虹圆环并不是 感应操作在菜单中的惟一体现,当你把NDS 主机旋转立起后, 你会发现H6 Gold的菜 单也会根据你的旋转而立起, 使用过Nokia N95、N82手机的朋友一定会对这样的感应功 能非常熟悉吧。Neo小组通过一轴感应把这 种操作方式移植到了NDS上也算颇有新意。



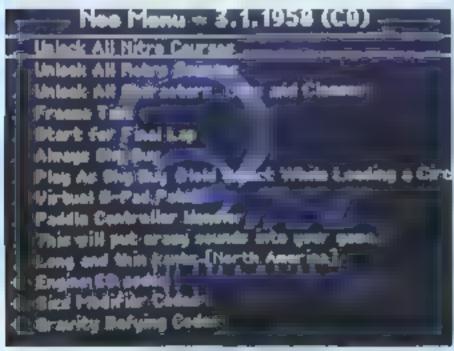


以看到一个彩虹圆环,这个彩虹气泡则会根据主机模斜状态进行移动。

再强大的硬件也需要一个完美的软件系 统来配合。之前的R8 Gold虽然内置了X、 Y、ZI轴感应加速器这种新奇的硬件,但 就是因为缺乏软件的支持,这么好的感变功 能却只能用在一些毫无实用价值的自制软件 上实在让人惋惜。不过现在随着R6 Gold对 Clean ROM、microSDHC大容量存储卡以 及金手指功能的支持,作为烧录卡它的功 能已经比较完善。当存储在microSD卡的某 个游戏ROM能在内核金手指库中检索到金 手指代码时, 这个游戏名称下方就会显示 "Cheats"的字样,选中它按X键,我们就 可以进入金手指选择菜单了。在这个菜单 中,按A键选中需要开启的金手指条目。最 后再按B进行保存退出,之后加载游戏就会 发现金手指功能已经成功激活了。不过R6 Go d在游戏兼容性的表现上实在很一般。经 常会出现游戏存档错误或游戏启动死机的 讣 额,与B4、M3DSR等主流烧录卡相比恐怕 只能作为备用烧录卡来使用。但H6 Gold最 主要的卖点并不在于强大的游戏兼容性,而 是给普诵游戏所带来的革命性操作模式。



▲簡洁的烧录卡菜单界面。



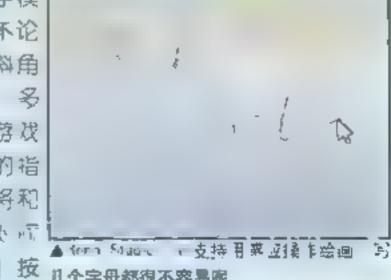
▲按下X键就能进入金手指菜单。

R6 God作为一款內部搭载X、Y、Z三 糖感应加速器的烧录卡最大的特点莫过将这 顶边能运用到自制软件和商业游戏中。对于 自制软件、〈掌机ISP〉的老读者应该不陌 生、Pocket Physics这款口袋物理学软件 就是专门针对它设计的。软件采用了蜡笔风 格的萬面, 玩家可以通过触控笔在下磨绘制, 出各种物体的简易图像. 之后软件就会为这 些"图像物品"模拟各种物理现象。比如说 在斜坡上画个小球, 小球就会沿斜坡滚下。 当然这只是普通烧录卡的游戏方式,使用H6 Gold我们会发现更大的乐趣。你可以在空中 任意国出一个小球,这时这个小球就会随着 NDS主机的倾斜方向进行自由落体运动。如 果把NDS倒转过来。小球也会跟着NDS所倒转 的方向落下,这使得软件的模拟不仅仅局限 在思定的单边重力和反弹模式下,而会根据 主机的旋转出现更多的动态现象。

此外,NDS玩友所熟知的国产中英文记 事本软件Reno Studio Lite也能够支持R6 Go d的三轴感应操作。在软件的绘图模式 中、玩家可以按住下键、此时向任意方向倾 為NDS,屏幕中的绘制光析就会閱着NDS旋 转进行移动,我想通过这种憋呵游戏模式来 进行绘画,相信大部分朋友还是没有尝试过 吧、感觉很新奇哦。

下面笔者就来为大家介绍R6 Gold的重 一商业游戏实现感应操控功能。通过 R6 Gold的内核补丁。我们可以将任意游戏 中的十字键方向操作替换为倾斜NDS主机的 感应操作,从而改变游戏的操控方式。R6 Go d的感应操控方式主要分为两种,首先第 一种为十字键数字操控模式 (D. motion), 我们在开启该模式后,可以向任意方向倾 斜NDS来替换游戏过程中的方向按键操作,

而数字模 式下不论 你倾斜角 度有多 大, 游戏 获得的指 令都将和 控制大师



万 问 按 几个字母都很不容易呢。

键相同,并没有程度上的区分,只有"按 下"与"松开"两种情况。它的优点是反应 灵敏, 缺点是操作方式还是不够直观。而 第一种控制方式则是 + 字键模拟操控模式 (A.motion), 在该模式下, 感应过程会 进行细化、Fr6 Gold会根据使用者倾斜NDS 的偏复来对游戏中方向健灵敏复进行处理、 倾斜的角度越大则在游戏中改变方向的镉意 越大, 反之, 如果稱戲改变一下角雲兒在荔 戏中就只有轻微缓慢的改变,这种模式更适 合那些对操控精度要求意刻的游戏, 如赛车 类游戏。除了以上介绍的两种主要模式外. 针对(超级马里奥64DS)和某些特定的游 戏,还存在着第三种操作模式——触控模拟 操控模式。此种模式是针对NDS上某些通过 触摸屏模拟类比遥杆的个别游戏特殊设计 的、比如《超级马里奥640S》,在NDS上我 们就可以通过点击触模展来实现暗确操作。 点击触摸屏中间气置,你就会发现人物移动 得很慢,而点王屏幕四周,人物就会快速移 动,这种模式让游戏操作更加精确、弥补了 NDS本身没有摇杆的不足。而第三种模式到 足将这种独特的触控操作与H6 Go d的感应 操作进行缺制,通过常度操作实现与指符相 同的精确操作。对这些特定的游戏我们选择 D. motlon进入后,按住L、R或者十字键左 就能开启该模式了。松开按键:直渠控模式 就会立刻停止,切换非常方便,便得游戏的 操控度大大提高。下面我们就来通过几款游 戏实际感受一下吧。

首先笔者选取的测试游戏就是引引发售不久的(合金弹头/)。在烧录卡主菜单按下Y键,下屏顶部字幕最右方的模式文字就会发生变化,再按一下Y键划换为D.motion十字键数字操控模式),然后按A键加载游戏,需要注意的是某些游戏的存档补丁会和感应操作补丁冲突,如果加载失败,下次加载的就一直按住SELECT键取消存档补丁试试。(合金弹头/)就需要按下SELECT关闭存档补丁、当我们看到SNx的。OGO后就可以松开SELEC 键正式开始游戏了。第一

农以感应操作控制游戏往往会很不适, 因为 NDS稍微倾斜 下,游戏选单的光标就会跳 采跳去,折腾半天才把光标移动到开始游戏 按钮,平稳地放好后才能进行选择。看来要 是用慈应操作玩起文字AVG游戏可是有罪受 了,当然本来也并不是每个游戏都适合感应 操控模式。还是继续我们的(合金弹头/). 整个游戏过程中我们可以不按十字键,只通 过倾斜NDS就完成前进、后退和瞄准方向的 操作。左右倾斜NDS控制游戏人物跑动,玩 起来还是蛮有意思的, 起初不太适应, 但上 手后还是很不错的,而且R6感应操作的反应 速度很快,没有操作延迟现象。这一点还是 很不错的。由于使用D. motlon模式,略微倾 斜主机就人物就可以移动, 因此不建议玩得 时候把NDS领料太多。那样脑袋还要追着屏 幕扭来扭去, 玩起来就有点太累了。



▲用昭体验另类《马车》玩法。

接下来笔者又尝试了《马里奥赛车DS》,这次运用了A.motion(十字键模拟操控模式),进入烧录卡主菜单后选择游戏,只需按一下Y键就可以切换为A.motion模式了。和刚才D motion加载游戏的方法一样,点击A键并按住SELECT键成功启动游戏。因为《马里奥赛车DS》这种竞速游戏对操作要求十分高,因此采用高感应精度的A.motion显然更合适,游戏中倾斜NDS角度小,赛车转弯方向也就越小,如果倾斜NDS角度很大,那么赛车转弯也就越急。不过要稳甩尾,就要把NDS左摇右晃的、看屏幕就有些费劲了,但玩起来却另有一番滋味。

R6 Gold凭借了绝感直技术,给NDS带来了新玩法。但由于ROM兼容性 易用性等方面还存在着问题,还只能作为备用烧录卡使用,而对一个多尝试新鲜操作方法的玩友而言,又 块试武也是不错的选择。



最近編輯部里最热了的府及恐怕就教俗称"刀魂"的《灵魂能力(V)》了。一到下班时间就有成群结队的人挤在一起比较、某有钱人还专程买了台PS3回家练习。不过我却是一个人天天奋战《罪恶装备》里的故事模式试图收全图鉴、虽然遇到不会用的角色时也会抓狂。不过也算玩得不亦乐乎。独乐乐?众乐乐。其实只要有乐就好。



高达 激战宇宙

Harry March Street, St





这次的《高达》制作得比较有 诚意。大幅强化剧本。加入新系 统等变化都让老玩家欢喜不已 能继承前作存档也让玩家更加方 便地体会到新要素。这次官方公 开的 EX 关卡密码虽然看起来没 什么规律。但是如果坚着读的话。 就是动画中的一些名台词哦。

〇关卡密码 ---

和前作一样、在游戏的主菜单中有输入密码的选项,输入密码后就能得到一些EX关卡。 完成全部EX关卡后还会出现最终的EX关ラストシューティング,将这一关通过之后就可以用High-v了I

共卡	有有
財代の分目	したせみし
31 1 COP	たい かんか
、 , 血统	ば 5 テなし
# ククロニクル	A L v のこ
# . 4 4 2 - 5 2	27311
源い秘密	まてはかま
若、紅星の母像	くきなった
天空に海賊たち	つ、をかっ
空モンサクセム	カモーカセ
77、通楽集部の乱	えのキシン
苏る常 二卯屋	ろをてダス
电击 ファイト	なみいムナ
电击の花園	なっること

○练习奖励

完成所有的练习任务后,所有机体都会得到 200pt 的 奖励。



日版

合量票头7

○想看教官?

在训练模式里, 教官小姐对玩家的教导可谓是循語善诱, 让玩家感觉很贴心, 不过在那个硕大的对话框遮挡之下, 我们平时只能看到教官小姐的脸。其实这时如果按住X或Y键不放, 就能让对话框暂时消失从而欣赏下她的身材了。

○修理车辆 ---

游戏中补充车辆 HP的汽油很少见,那车辆快爆了就没办法了吗?其实如果玩家用的是塔玛,那就可以下车在旁边使用特殊攻击,塔玛踹车时车就有一定几率回复 HP(或是降低 HP)。要注意的是一这一把外望。关那种双臂都是机枪的车辆无效。



秘技



日版

○ GameID; YM7J 6C39B2B3

220F8D97 00000063

手榴弹舞个-----

22068851 00000063

220F8B18 000000FF

弹药兼最高 :

120+6654 0000FFFF

接关撤赠 -

2223FEBC 00000063

全关卡出票

220F51E8 00000007



金手指

金钱998999-

存款999999 ----

020988A0 000F423F

0209B8A4 000F423F

後章999999 --

02098BA8 000F423F

推斗获得金被500000 ---

02098894 000F423F

同时有三位新娘 -----

0209CA50 00000004

DESCRIPTION OF THE PERSONS CONTRACT TRACE

被斗获得经验9000000 -----CZU9889C 0C98967F

被SELECT获得金值具 ---

94000130 FFFB0000

D5000000 00630001

37000000 0000000FE

D6000000 0209886C

D4600000 30000001

D2000000 00000000

솵人間坐全光 —

D5000000 0000FFFF

20000000 000000000

D7000000 020D251C

D2000000 00000000



大川県山川県江東江 **国人VS性副**

11 172 ALUM

.....

金手指

O GameID; CNSJ 680002AA

12121D1A 00000101

0212101C 01010101

22121020 00000001

全人物出现 ---

1212103E 0000FFFF

22121D40 000000FF

生命无限 ----

62123464 0000000C

D9000000 00000010

D6000000 00000014

D2000000 00000000

时间无惧 ——

02123708 FFFF FFF

音克技无限 ----

E2123464 00000000

D6000000 0000001C

100 bits - 01,0 (00 mile) 27 (0 to 1 to 1)

撤护无限·---

22 73667 000/00009





网络束的F3让笔者大 跌艘镜,估计不少读者也有 这种感觉 PSP 和 NIS。的影机型完全无任何

消息 如此一来,国内游戏市场可以确定的一件显就是PSP和NOSL销售情况将不受到任何影响,笔者之前还期望新机型的公布能使日机型的PSP和NOSL降价,但现在这个期望是泡汤了。

值得留意的是,63闭幕之后。网络上便传出几张新款PSP的照片,也就是所遇的3000型PSP。短片的真假笔者不得而知,不过以我的估计,新款PSP的实是有的,只不过其造型改变并不是我们想象中那么大流已,而且SONY似乎也不想在[3 宣布这一消息,可能是 63的份量已经大不如前。那么 SONY 会不会是打算在 TOS展的时候正式公布此消息呢?让我们拭目认行。

让我们看着广州的游戏市场里各大掌机的销售行情是如何。据笔者了解,目前最新款的PSP 2000型已经改良了CPU的设计。使得神奇电池无法正常使用,这意味着PSP将进入新一轮无法破解的局面。如果留意过PSP以前行情走势的读者一定记得,每当SONY推出新系统无法破解的时候,老款能破解的机器总是卖得很贵。因此笔者预计当无法破解的PSP 2000大量上市之后,一定会让现有的价格路有提升,从1300元涨到1350元甚至1400元是很有可能的。

幸运的是,到完稿日为上这种无法破解的机器还没有大量出现在游戏店里,黑色、白色、银色三种颜色的机器降到1780元,雏菊蓝、薰衣紫、薄荷绿的价格都为1290元,深红色价格为1380元,并且买机器可享受免费剧机的服务。大家如果正计划购买PSP,可以趁着现在"天下太平"的时候人手了。万一大批无法破解的机器上市,就会出现像Xbox360现在这种价格高张局面。

记忆棒方面,有两点值得留意的地方。其一是



▲购买时请认准右下角的MARK2标志。

NDSL 方面行情没有太大变化,行货IDSL 售价仍日为 1035 元,新版 R4 已经高调上市。网络上稻到许多广告,不过实体店里暂时没看到现货。也许是各地的到货速度存在差异。

等者最近由于工作变动、将要离开广州前往福州发展(江西恐龙一广东恐龙一福建恐龙……汗),因此本次广州部分的市场扫描将会是本人的最后一次。感谢〈掌机王SP〉所有编辑以及所有读者对笔者的支持,以后我还会继续用其他文章支持(掌机、100) 八家事会《



图 别结束的: 3 展基本 上从一开始就变成了"(FI X III) 跨平台发布与讨论大 会",除此之外就是一些例行

公事的新视频、新标题的预告、而大家所关心的PSP及NDSL两大掌机都是按兵不动,既没有什么震撼的软件发布,也没有流出关于新机型的官万消息、实在有点让人遗憾。

半个月来 PSP-2000 价格变动微弱。随奥运会出台的各项针对性政策还没有对游戏市场产生多大的影响,可能是身处皇城的北京春家已经习惯了各式各样的"全民运动",只要生活还在继续、生意就还得继续下去。PSP-2000 配 8G 组装记忆棒的价格

大抵稳定在了1/00元左右,而且除了红色和哑光铜色以外,其他颜色已经没有了价格差异。而对于比较喜欢联机游戏的玩家来说,购买150元左右的战卡也是增加游戏乐趣的不错选择。完稳前收到最新消息说PSP-2000的新主板将无法用神奇电池进行刷写,恐怕很快就要出现大幅度的涨价了。

iDSL 万面由于金士顿20 TF 卡的降价。现购买一套套装(含主机、烧录卡、1F 卡、贴膜、包)的价格在1350元左右,已经算是质优价能了。F4 烧录卡的伤冒品已经在市场上普遍出现。而且还很受商家的青睐,毕竟在批发价上仿冒品有着更大的优势。这对于F4 的厂家来说确实是一件比较无奈的事情。

(CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF



可段时间PSP 2000的 七款颜色基本都保持在1280 元左右、甚至有人以为会跃 破1200元的大关。但是自从

有消息放出说PSP 2000的4.01官方系统将不能部机后,PSP的价格就开始一路飙升。近日笔者走访的几家大型的电子市场,了解到普通颜色。黑色、白色、银色的PSP 2000已经涨到了1350元,而彩色系列。维菊蓝、玫瑰粉、和薰衣紫的价格为1450元。另外还有一件值得注意的事情就是笔者听说最近市面出现了一批翻新机器,是原装的主扳加上组装的外壳,但做工相对比较差,目前这种翻新机的版本主要集中在PSP 2001 (美版)、PSP 2003 (英版)两种身上。在这里提醒各位读者,购买美版和英版的PSP 2000的时候一定要仔细飘乱。

记忆棒方面,Sony组装超高速棒MAIK?上市。

笔者第一时间入手并做了测试。从外观上来看,它的外壳要比之前的稍微觉厚一些,不过这并不影响使用。接着是玩家最关心的速度问题了,经过测试后得知 8G MARK 2 组棒的读写速度分别达到了 6 1 M/S 和 4.8 M/S。而 4G MARK 2 组棒的读写速度则为 8 3 M/S 和 7.6 M, S,还是比较令人满意的。最后是兼容性的测试,笔者把 CSO、自制程序、MP3、MP4 等文件全部进了棒子里,发现全部都可正常运行。目前了解到,这种 MARK 2 记忆棒还没有大批重供货,所以只有少数的电玩店有售,而价格也比普通的组棒要高,8G MARK 2 为 320 元,4G MARK 2 售 190 元。

在最后再采说说我最喜欢的NIDS,最近 IDSL/NIXSL的价格都一直保持得非常稳定。在PSF 疯狂涨价的时候、红黑的NIDSL 却小幅降价,价格大概在1060元。还有就是神游的豁黑色IDSL 也到货了,价格和其他颜色一样,都是1020元。

(CONTRACTOR CONTRACTOR CONTRACTOR



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格以下所有参考价格中 单位为元 本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常 因此以下价格仅供参考之用。最后 乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城 (http://asp levelup cn/mall/) 查询。

城市	提供者	PSP (2000型)	PSP (1000型)	DSL	NDSL	GBM	MSD (8G)	MSD (4G高速)
广东广州	江西恐龙	1280		1035	1050		220	120
广东深圳	久圣电玩	1450	_	1040	1050		220	120
北京	绿洲电玩	1300	_	1030	110	500	280	140
陕西西安	快乐多电玩	1350	_	1020	-	420	320(M2)	190(M2)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200		1100		350	180
福建厦门	快乐多电玩	1380		1080			240	140
安徵合肥	红星四海电玩	1400	1150	1050	1050		240	120
哈尔滨	鑫星电玩	1360	900(翻新)	11 KO	1000		230	130
天津	MARS(战神)	1350	_	1050	-		240	180

通道温

本届E3、最让人震惊的消息莫过于《FFXII》的叛选。虽然最近SE对微软频频示好,但没想到连顶梁柱型的作品都愿意贡献出来。《蓝龙》、《失落的奥德赛》……很快的RPG战略已经卓见成效,XBOx360上的RPG数量本来已经压倒性地多于PS3、再加上《FFXIII》,恐怕用户胸机时真要再三考虑了。只是期待DVD版的《FFXIII》和蓝光版的《FFXIII》和蓝光版的《FFXIII》不要因为容量问题品质相差太远。下面看看是假期间有什么好玩的周边吧。

PSP-2000用电池手托握把

文 就爱360

品名、イージーグリップP2

种类 配件

出品 ゲームテック

对应机种: PSP-2000

宣方价格, 980日元

索尼为PS系电视游戏机配备的DualShock 手柄,依据人体工学设计,手感十分不错。那 玩PSP游戏时,能否也能获得使用DuarShock手 柄的良好手感呢?给PSP加上一个"电池手托姆 把P?" 就成。"电池手托握把P?"专门为新型PSP-2000量身定做,形状与DualShock手柄类似。产品在不少地方做了改进,比如开关、耳机插孔、UMD光驱等地方都留了凹槽,方便玩家操作。电池手托握把P?还支持安装?200毫安的大容量电池。另外背部由一根塑料支撑,可以将PSP架起来放到桌面上。产品材质为ABS工程塑料,做工精细,重要为85g,追求手感的朋友可以考

虑陷入。







PSP-2000弱点保护膜

PSP正面屏幕和背面 UMD光驱处的圆环是最容 易磨损的地方。本次我们 介绍的弱点保护膜产品则 可以让你很好地保护PSP

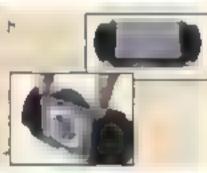
这两个地方。弱点保护膜是PSP-2000专用保护膜、分为屏幕保护膜和后盖保护膜两部分。弱点

品名: ブロテクターキット

种类: 充电器 出品: Cyber

对应机种: PSP-2000

官方价格: 780日元



保护膜并非粘贴上去,而是直接套上去,用户能够方便地取下来。弱点保护膜的透明度很高,如果再配上PSP-2000专用保护费,那就更完美了。

NDSL用迷你充电器

上辑我们介绍过N S。用的便携式充电器,可有些朋友还是觉得体积太大了,这次我们再介绍一款更加迷你的充电器。这款迷你充电器专门为NDSL设计,充电接口无法更换。可以说是个不小的遗憾。产品依旧采用7号电池作为电源,

但只需两节。充电30分钟的话,NDSL在屏幕亮

度设为最大、声音设为最大并开启无线网络通信的情况下可以游戏50分钟,而如果亮度设为最低、音量设为最小并关闭无线网络通信的情况下则能游戏3.5小

品名: ハワフルチャ ジャ 動器・食由器

种类:充电器

出品:トイテック・インターナンヨナル・ジャパン

对应机种: NDSL 官方价格: 2310日元

时。迷你充电器最大的亮点在体积上,电池盒 宽度为6cm,厚度为2cm,更加适合随身携带。







NDSL盔甲保护壳

NDSL 外表不耐脏也不耐滑。给它穿上一件 盛甲,我們就不用担心它会受到伤害了。这款쭁 年保护壳是Capdase、卡登性)新近出品且上口 日本的N. SL专用外壳、与NI SL机体贴合十分系 密。产品整体轻薄、重量只有58克、完全不影。 响游戏手感。在侧面开关处、耳机插孔处等地方 都预留了空槽,不将"衣服"脱下一样能进行充 电、开关机等操作。产品的金属质感看起来很养 眼,更有银色、蓝色、紫色等6种颜色可选。

品名: AlumorメタルケースforニンテンドDS Lite

种类:保护壳 出品: Capdase 对应机种, NDSL





- 卡哇伊触控笔

品名: タッチベン&スタンド

种类:触控笔

出品:トイテック・インターナショナル・ジャパン

对应机种: NDS/NDSL 官方价格: 630日元

是不是觉得NIIS触控笔样子呆呆的不够可爱? 这款造型可爱的产品绝对能改变作对触控笔的看 法。这只蓝色的触控笔上绘有可爱的卡通图案。 设,†上也很合理,长度为10cm,与普通签字笔引 样粗细,无论是大朋发还是」殷友都很适合用它 在NDS触模屏上点点画画。触控笔下端还有防滑 条纹,上面有挂绳孔。最特别的是产品附带了一 支笔座、高度为1.2cm,不用时可以将触控笔款进 去。如果中经常在固定的地方玩NIS. 大可以将产 品摆到桌子上,本用害怕忘记携带触控笔了。



多功能太阳能充电器



一般的充电设备都是利用下电池作为电源、 但如果没有电池怎么办呢?想想无处不在的太 昭吧。对.利用阳光充电,这款多功能充电器 品名: Universal Solar Charger

种类: 充电器 出品: Brando

对应机种: NDS/NDSL/PSP-1000/PSP-2000

官方价格: 89美元





就是一款使用太阳能这种绿色能源的产品。产 岛的外观像一本节、打开后中央为太阳能光电 板,可以吸收阳光转化为电力。通过更换不同 的充电接口,它能够为不少电子产品充电,像 NDS、NDSL、PSP等掌机,另外还有诺基亚 No. 8 一定会员为新 代环保主人 数码空的最爱。

文 寰仔

掌机包包的选篇对于许多女性玩家而言,保护功能往往次之、嚴重要的 是包的色彩和歌式。而本籍内容中我们就要为大家介绍 套款式丰富的保护 包产品。另外,还将为大家介绍 款票角多功能别音支架套装,它还将作为 本辑抽奖奖品一等奖送给幸运的玩友哦。

品名。多功能影音支架套装 种类 底座 出品: 黑角 (BLACKHOANS) 对应机种: PSP-2000, iPod、iPhone 建议零售价: 55元

推荐度、★★★☆☆

PSP凭借优秀的影音功能,早已成为元家的等中影院。说是掌中影院、但要天天把它举着看动辄两个。时长的电影确实是一件比较辛苦的事情。于是许多厂商便开发出各种PSP底座,让你把小P放在桌子上观赏,还时不时附带音响、充电等时加功能,看上去不错。但体积却也大了不少,尤其是对经常外出的影友而喜。可能只是想在等待的片刻从口袋掏出个PSP放在繁星看看电影,为这点,要求再带一个体积比PSP还要大的电影支架显然不现实。而这款黑角多功能影音支架套装则瞄准了便携性底座的定位,让玩家走到哪里放到哪里。

产品采用了塑封包装,打开后里面包含一个可折叠底座、一条USB充电数据线以及一副高保真立体声耳机。线材和官机分别采用了黑角相关产品中使用的标准件,这里我们就不再多做介绍。下面主要来看看这款可折叠底座。

【 底座紧闭状态下看上去就像是一个黑盖银边名片盒,上面还印着黑角的EOGO。将其顶盖打开后,就能看到底座底部有一个坑槽。这是专门用来放入IPOd、IPhono或其他手机用的,将手机放入后,掀起的顶盖就可以作为靠背,并且还可以调节手机的观赏角度。如果想要用它来是起PSP,就需要将顶盖上部的小支架翻出,支架上有一个可伸缩的卡壳,当我们把PSP放在上面后,就可以将卡壳按紧把主机固定在其中。【 当PSP固定在底座上之后,由于各接口部位都模





露在外,因此就可以连接耳机使用,也可以接上USB线充电、拷贝游戏。使用中虽然我们可以通过调节损益的俯仰来调整PSP观看角度,但由于产品底盘过轻,稍微仰过90度底盘就会翻起,使用时我们可以压本节或是用过双面胶进行简单固定。而底盘和顶盖的合叶部分则设计得恰到好处,不会因为PSP过重导致无法固定俯仰角度。

总体上看,这套产品原理简单,携带方使,而价格也是相当便宜、尤其适合学生朋友们使用。





品名. 掌机精品帆布包

种类:保护包 出品:LT工坊

对应机种 NDS、NDSL、PSP-1000、PSP-2000

建议零售价-50元

推荐度 ★★★☆☆

现在市场上的各种掌机便携包可谓种类繁 多,这对王喜欢挑剔样式的女件玩家来讲色是提 供了很多不错的选择。但这些便携包往往是一味 强调保护功能,厚重的包体和昂贵的价格对于动 辄就要购买数款不同色彩的产品来搭配服饰的女 玩家而言,显然不是个好选择。而这款精品帆 布包就是看中了这一点。在包的样式上下足了功 夫,提供了几十种款式供玩家选择。产品参考了 日本和风系列便携包的设计,采用亮丽的色彩和 独特的图案,足以与各种风格的服饰组合搭配。 帆布包包体统 采用了单向拖链开合、打开后会 发现内部空间非常大,不论PSP还是NOS都能经 松收入其中。除了主空间可以容纳主机外、还在 一侧提供了两个小内袋。PSP玩家可以在里面装

JMO光盘、NOS 玩家则可以在里 面放GBA、NIS 卡以及耳机、触 控笔之类的东 东, 出门携带非 常方便。

在套装产品 中除了主包外, 还附赠有一根工 **艺挂绳。挂绳与**







主包一样纯手工制作、采用皮革质感材料、造型 独特、而且还绘有各种图案和文字。为了配合各 式各样的包体,挂绳也同样有多种颜色可选,选 好后将其穿在包体拉链头即可。

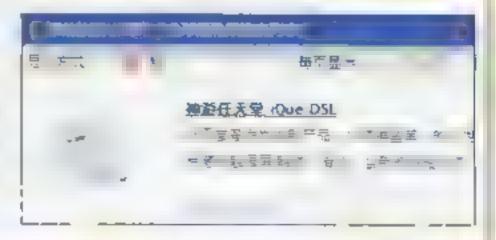
如果你喜欢穿着打扮,希望你的掌机也能成 为自己随身携带的视频、那么这款精品帆布包将 成为不错的选择。



PATRICIA DE LA CONTRACTOR DEL CONTRACTOR DE LA CONTRACTOR DE LA CONTRACTOR DE LA CONTRACTOR

最近我们在中国移动积分商城中看到了游戏 机iDSL的身影。为此我们也特别采访了相关人 主,他们表示中国移动商城选择任天堂系列主 机作为其兑换礼品之一,一方面是看中了双方 目标用户的一致性,一方面也是首肯任天堂的 全球品牌影响力及行货的售后服务,希望通过 合作开启电信业与电视游戏业合作的新开端。 而任天堂也提供了包括王牌主机。Que DS Lite 在内所有的热门掌机作为兑换项目,以求通过 中国移动的平台。为广大移动娱乐的用户提供 更多更好的游戏服务。打造"移动游戏"新趋 势。之前招商银行、肯德基等企业都曾将iDSL

作为礼品、奖品参与到各种活动中来,由此可 见掌机早已经在国内拥有了较高的认知度。中 国移动积分商城首页http://_f.chinamobile. com, 如果你也是移动的忠实用户, 如果你想拥 有iDSL, 不妨去看看吧。









本小並被能構集可 7 景層的景籍估计

力

7

\$

1

4

刘

1

食



▲小装的。 情,露出给一颗小虎 牙还是被可爱的

.

前 GOOD SMILE COM-PANY 也預定在今年的 19 月与 12 月推出这两 位歌字的 "粘土系列" 手亦。这两款手办都是 5 2

于当时初音的粘土手办 在国内的火热程度。这

マ

女

37

禮 JS 炒作一番吧。

1 1 2



乌冬点评:自从 我不小心觉得 《GGXX》里的BR 很萌后。"萝太拉" 的帽子就没从头上 摘下来过(泪目)。 我再打听下, 这对 双跨船到集件么性 柯的?



■ ▲ 小袋和小屋都是一副 学生打扮: 不过左手上的 控制暴表明了他们直接影 手的身分。

女

常

▼ 機比商業機能上級





rit.

Ŕ

女

女

女

女

女

倉

女

食

《大合奏』兄弟乐队DX》







CONTRACTOR STANCE

a b e







弇

中

践月点评:不愧是青山黨玛 是用語传送、国法男百里平 全述人类圖!

雪伊点评: 图》 是《四世》 2004 歌手吧,别一副很 熟的样子。



器喜欢以り女的姿态出现在公众面前。好在田

村姐姐长相甜美,款式丰富的洋装干具气质相

当贴合,形象上倒没有什么不协调感。从7月

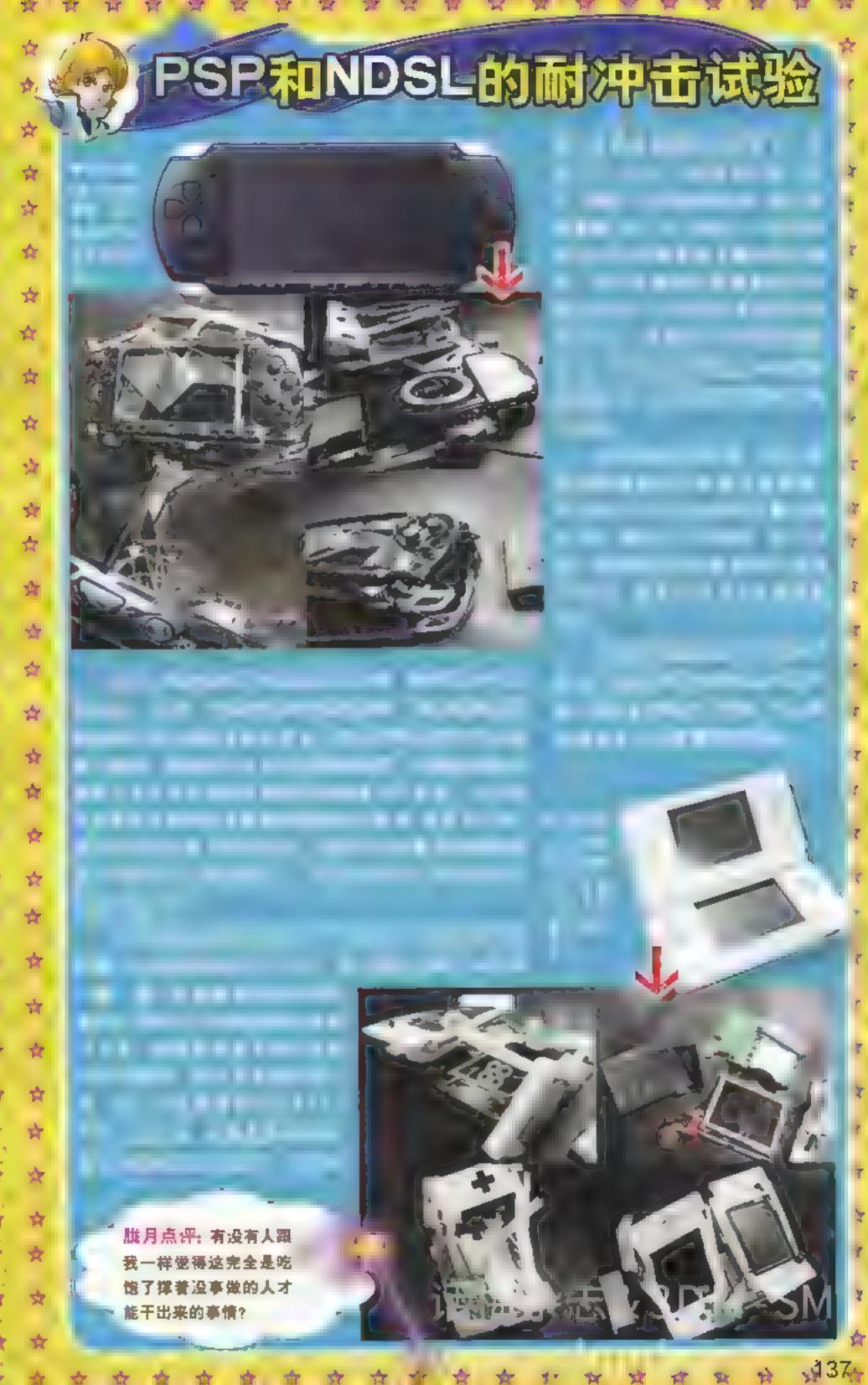
在展会上,田村会展出自己使用过的衣服

和个人舞台的"传相框"。同时,如果顾客在观 展期间在多店购入其式道馆舞台DVD《田村中

> # 9 Love Live *Che sea Giri). 还能获得田村的亲笔签名写真板。



▲連出住 第次人ご整225。





连续进行了这么多辑 PSP 相关知识的讲解,恐怕许多NDS 机灰都不愿意了吧。接下来还是回归"米饼教室"一贯的风格、由来饼老师十学生守轩一起来为大家介绍有关 NBS 的一些小知识,不懂的多学学,懂的此当是复习,下面就开始今天的内容吧!

福服 規範目割

運防心寒情烈

米格: 宇轩, 好久不来上课, 最近忙着祈祷什么呢?

字》 当然是忙着折腾折栏目哦。各位同学、如果你想知道近期什么掌机游戏值得一玩、就清关注《游戏一品轩》·

软饼干:昨天我们见雨时、晚似刚听过这段于……DJ、换广告

*格: (· _ · | · |) 说起接广告,我今天还要去华役 北接坡下于呢。

软饼干:这和换广告好像没什么关系

米格,因为都有一个"换"字

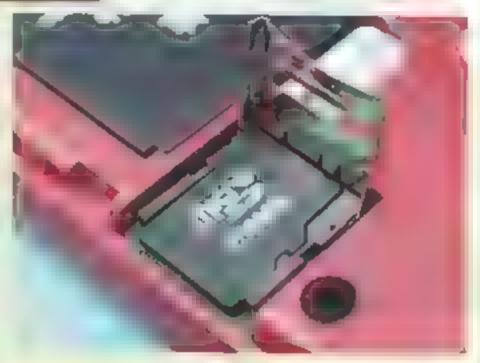
字轩: 又好像米老师的卡刚接过一次吧

*格; 哎, 没办法, 现在这社会, 山寨产品太多, 质量太缺少保障, 选手机。 液晶电视都有山寨产品, 更何况这小小的 TF 卡了

软饼干:说到山寨机,到现在我都没弄明白它是 什么意思呢。

米格 所谓"山寨机",从宇面来解释,就是诞生在山寨,逃避政府管理的产品。它们由一些未经国家生产许可的累工厂生产、自己取个品牌名字,或模仿品牌手机的功能和样式,通过一些不良渠道进入市场。由于逃避政府管理、他们不服花钱研发产品(大都是的买其他公司的廉价解决方案)、又没有广告、促销等费用、再加上成功的成本控制和分销手段的灵活,导致其终端零售价格往往仅是品牌产品的1/2到1/3。

软饼干:原来如此,难怪都把那些信PSP外形的MP4叫做山寨机



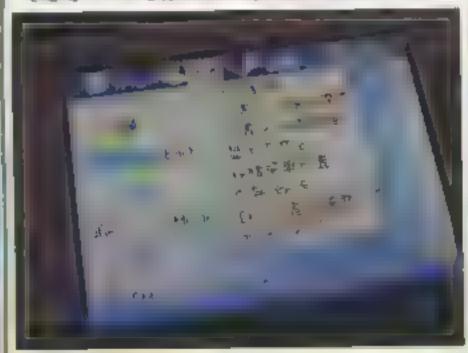
米格·有山寨机自然就有山寨市。则看TF卡的体积那么小、山寨厂商们早就掌握了它的制造工艺、生产了各种打着 Sandisk、Kinston 品牌的 TF卡中,那这些山寨市质量和何?

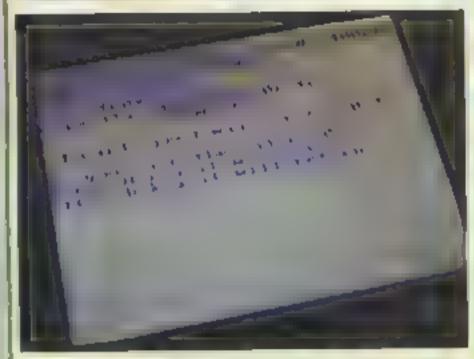
长格 我昨天挂掉的那块IGB山寨卡质量还不错、包装挂的是Seixisk牌子,里面的卡上面没有任何品牌标签,开始的时候用起来除了SCDSO做速度检测时提示卡速过慢外,并没有什么使用上的问题。不过到了昨天,烧录卡就变然提示无法找到下卡。特它拿出用读卡器插在电脑上也提示未格式化。重新进行格式化,找到了几个ROM后又出现了同样的问题。反复试验也是如此。虽然正品下卡也出现过这类质量问题,但往往都是在使用两年以上或是被挤压变形后才有这种现象。而这些叫寨卡往往毫无预告,就像炸弹一样。随时都可能雷到你。其实以现在IGB卡几十元的价格损失并不算大,但重要的是那些游戏存档、都付之系点

那看来在购买的时候还真是要小心了。米 大布 5 年 什么好点的帮助 大击?

末端 九 《为玄别》为 年 代本《合在同心上耶 大家讲这些啊,以别以客卡最简单的方法就是看

标签、一般山寨卡虽然包装上能做到和原版卡一模一样 除了包装印吊质量外,,但卡上主任都是没有标签 品牌文字贴注的 这也是为了便于山寨中更换不同品牌包装的。当然 这种科别万法并不能真正检测出山寨卡 更好的检测万法就是通过SCBSO 这类提供测速功能的烧录卡了 正





品烧最卡的速度要比山寨品很很多,因此直接通过速度鉴别也是不错的选择。这里我们就以SCDSO为例,特贝内稼穑人烧录卡后,选择"自动设置SD速度"一项,就会进入速度检测页面。如果速度在30左右,则说明是高速卡。如果速度过慢无法设置,则必定是山寨卡。当然,除了速度。购买价格。购买使是山寨卡。当然,除了速度。购买价格。购买使道、产品包装等也是不错的判定方法。总而言之、从做工、质量方面进行检查、就能看出山寨卡与正品卡的区别啦!

字针 唉? 话说我的TF卡刚才放在桌子上怎么就 不见了?

米格 是不是我手里这台NDSL正在用的? 速度测定结果过慢, 无法设置卡速……节衰, 快点备份存档吧!

字轩 、 口 原来我用了一年的TF卡居然也 是山东于 还是小替一下山寨市的质量吧!

★格&软饼干: 對!

当日下午下课后,字轩随即奔向华强北,按 照米老师编写的山寨卡图文辨识宝典去寻找属于 自己的正品 IF 卡。而这时只见米格躲在教室拐角 偷笑。





软饼干: (·_·|) 偷笑也不用这么做业、这么明显吧。

米格: ……居然被你识破了

软饼干: 不过……其实 你还是自己测测于 里这块作卡吧! (,)

结语 下节课我们将继续为天家带来有关NDS方面的新内容,字轩米格二人是否询到正品卡? 还是且听下回分解吧!

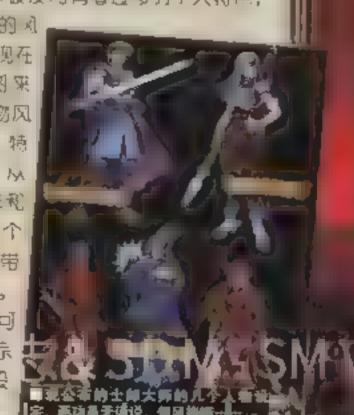


虽然可能会引起一些"粉丝"的不易,但 我不得不够认。()能有老现在的人气与其的人 没有着密不可分的关系,甚至可以总与了较高的地 重。不管是在国内还是国外,因为其人反而选择尝 武、进而成为了系列爱好者的玩家不在一数。所以 不管是画面还是人及"这些"外貌"才是最等可能 吸引玩家的,相反所谓的"游戏性"以及"影情"则是需要认家自身去体会却无法直引表现的东西。 因此国内某主小有名气的《FE》问人绘者曾说:"仓 "我玩一就是冲着人设",虽然此语看起来很"仓 套",但却是十分客源现实的话,我想也有不一玩 家报错同样的想法。可见对()来说,人设的重 要性已是不言而除了。

"〈 〉系列"已有土作,历代的人及不算 是太出类拔萃,但因为是很正统的日式西方中世纪 人物设计。一直受到各个层面的历家所需要,尽等 特点不是太鲜明,但却任何人都可以接受。而这次 〈新路龙光剑〉相对以前这种及计束说,的确有些 创走偏锋了。起初刚公布时。大家在看了人物状态 图中玛鲁斯那张大圆指粉粉碎其为"大饼",又 也是季夕第一灰堡云布人物修时就受到了相当多的 分食运动。随着常售出的临近,它为终于云布了人 你的人身图 且云布了这块的主人设。设错,正如 很多人看到人身是的第一反信一样,这次的人设就 是证案的大声级人物、主郎正子。

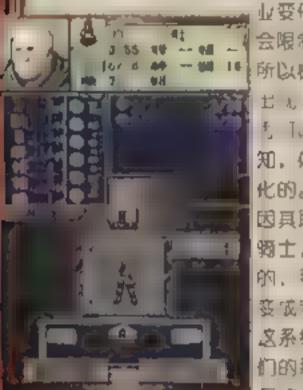
净至主配正司 很多人并不陌生,其笔下的素子大纯早已再名全球。可以总令名气声望其在历代 ()人设中都是最高等级的。但是也正因为他是 发起名"大家,其人设反而有着过多的个人特色,

根賴和()系列的对 格特勒 ()系列的对 经 ()系列的在 ()。就例在 ()。就例在 ()。就例, ()。就是 ()。我是 ()。就是 ()。就是 ()。就是 ()。就是 ()。就是 ()。就是 ()。我是 ()。我



37 "我也不过现在做出菜品"在发展发,从底 多人没图出现理。或许这样安排自自另有自己的打 葬也说不定。

在现公布的资料中,系统相关的大多都是些 系列历代都有的系统介绍,没有什么新意。但是, 最近的一篇介绍里却出现了一个新的系统。那就是 "职业自由变化系统"。这个并非是转职,是可 以变化现有人物职业的系统,比如现在队伍里缺境 主,你可以将一个其他职业的人物变化成绩主来补 不足,但其的能力会有些变化。这个的确是一个很 **有趣的系统,因此不少玩家们也开始联想了,比** 如要把全军组成骑士团,比如要组剑士军团,再 比如组强力的差男军团!假如变化不限制性别的 话,那还可以变化出一批样女来。但是,毕竟这 瞿(Fil),系统不可能自由到那种地步,这次职



▲利夫成功的登成了淘土。即此头 休旧保留.

业变化会有限制, 估计将 会限制色种职制的数量。 所以极端化的军队不可能 出心,此外,更久主院是 机工以变化组在还不得重 知, 估计玛密斯是无法变 化的。至于女主角卷达, 因其职业是泛用型的天马 獨士, 应该可以自由变化 的, 和智者就有益편率达 变试验法系试试啦。尽管 这系统可能无法达到玩家 们的那些"极端"要求。 但这个新系统。以经验以

带来的乐趣还是很值得期 待的。

通信对战系统这次还是存在的。此系统在OBA 时代吸引了不少玩家的眼球,但大多都觉得有些不 过瘾。而这灰对战系统也有了很大的变化。不再是 如GuA时代那样每个玩家派出选手打擂台了,而是 和实战一样,每个玩家派五名战士。在选择的地图 上进行真正的作战,可以运用更多的战术,利用各 种地型。当然现在地图的大小还不清楚,但估计可 选用的都将是游戏中的固有地图, 那地图大小和丰 富度自然不在话下。另外,这种对战支持的人数也 还不明确,但假如是能4人一起对战,那将是华颜 的大乱斗、也是对玩家战略战术的一大考验啊。

虽然是复刻,但也不可能是除了画面 成不 变,所以这次本仅增加了新系统,还常到了新的人 物。现在已知的新人物有两名,一位是名叫"フレ イ"的骑士、另一位则是名为"エックエル"的年

社議五月 。 方式水池 1 ,北汉中山至昌流之谷内古部 **添工,**切在为主只是知道其的职业是轻骑士,因为是 低位标 [4] 中龙 中战公布出来,应该是个早期就可加 入的、没有什么特殊剧情的人物。关于这个人物的性 引见何,长相怎样也都是未知数,甚至官方也没有提 该人物的事、看来放出图来是为了钓玩家的胃口。那 位名为"エッツェル"的年轻魔法师则相对之前那 位有了一定直观的表现。这位魔法师是男性,看起 来大约20岁左右,戴着单片眼镜,而且从相关的介

CADOCALO CADOCA SI CADOCA CADA

绝来看他是只有 进入外传关卡才 業得到的人物。 **且从历代(FF)** 退銀的人物都不 是一般的人. 太 雾闪跃崩得真的 实力了。



其实这发售前公布的一系列消息和图片,虽 然有主角等人的新人设、有新人物也有杰刚等老人 物,但都消不住最强人气人物的出场。他就是超人 气的利夫大人! 说到利夫这名字, 很多 () () 玩家 们第一个想到的自然是(776)里的盗贼团王子。 但其实还有着一名超强的原祖利夫的存在。对,设 错,他就是那位在初代的第一意访问村庄加入的光 头僧侣大叔。他是系列第一位回复人员,也是系 列第一位光头人物,可以说意义重大啊!但不幸的 足,在《經濟》中也為進了,成了众多陽四人物中 的一个,且一隐就是十八年啊 ……今日,原祖利夫 延证证别 在最近的几次新情报云布中,包扩让其 预频出镜, 出镜率直届主角玛角斯, 连最新职业变 化都是使用原铅利夫做的范例来进行介绍。我们因 此看到了光头倒士利夫;光头骑士利夫!真是太帅 了! 而且最重要的一点那就是, 现阶段我们看其他

人物的战斗画面时都没发 现该人物有特殊造形。但 只有利夫,有他那帅气的 光头,就连变化成剑士职 业后那种气的光头还依然 保留!这真是体现出了制 作组强烈的爱啊!所以, 各位同学。遇到时一定要 利夫顺



尽管本作已公布了大半年,但一直以来所並出 的消息并不太多。也只是进了7月后。消息才慢慢 多了起来。所以一直以来这作的宣传都较为低调。 甚至有些玩家都忘了这作将要推出是在看了我们的 各种介徵分析后,各位元家是否要试一试这款新老 **在这种作业是了要求美国西山元家们找回最有** 的經典學是專出為的論語以特更



自我介绍



▶《剝娜里都在一起 学校狂欢》 可遇与前作联动,将以前教过 的单词继承过来。 一下主教器松了不少。按關係例 第一节原一定会让大家做自我介绍。哈 拉可是表现的时候啊 可能是因为兴奋过 在我也备用昨天皆渴家你们熟的噱义让大家对我们目相 看的时候 看轻星奇信然打了一个大大的喷嚏! 真是的。偏 偏在还特别像 大家的注意力都被他抢走了。

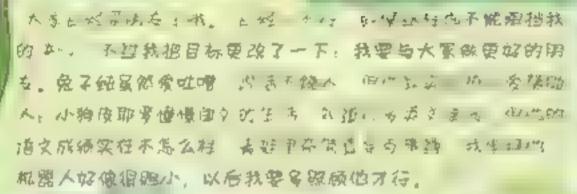






交到新.開.友们

我在课上表明了自己等与 大家做课名的中心 图 7 年度





社团活动

我与上了文字接名社里的 显识暗 在第四 录。卷了这个 好戏 元文字版在可复元 下至。 ▲多罗的翡翡 寄好多好多质点的。看我《编军 穿起来笨笨的



ナマの出版ヤスト

▲ 多罗的語語親子cosplay 那衣服 穿起来笨笨的

借掌核的接及比賽 取录查告 - ^ 多可 優 我然始致去 CUSD A 服录再开。 臺灣子表 電子等 普通等指式 - 紙 唱「そち了我的標準表。 文字接を作る水質企画 、電場面 你!! 登圖中国去分質音量が高生地板で。





课程满当当



理, 地理、文学、包术、语文……希腊教的档期, 这样一果可莫是篮锯拍广告的 时间都没有了, 只好乖乖在学 校学习啦嗒。还好课堂气氛都 并悉除的, 授课内容也很有 趣, 篮我不知道的"花粉灯" 把 有数哦!







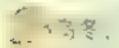
某天上论坛的时候发现了一些画风另类的《FF》同人图,乍看之下。和原作完全不同。于是当即扒下来给诸住欣赏一下,老是看泳装MM,我们也是会审美疲劳的。不是吗?

栏間主持 字轩





乌冬同学最近玩《高 达》般为疫狂 看我



制製<mark>吗 我的夏亚</mark> 叔叔



名 特 科风格的陆行鸟 感觉更加 有气势一些。







原執种:: Are: 模拟器:: CPS2PSP:(

近用机种。PSP:



▲招牌式的飞融和黄棚让不少 名"、穆斯、吾去。 走克 人对他的印象比主角还深刻。 这个家伙是然其独小 扬、在故事思也算不上主角。不适胜凭着自己"两

在小时候的街机 厅里,我们管这个游 戏叫"新铁玉"。帮时 候自然是英语日语一 点都不懂 看到这些 游戏望的文字基本和 符号无异 肯定也不 知道那个天天被我们 加成"黄帽"的家伙本

长一强"(持续长、距离长、判定强)的一套飞腿功 夫打追整个游戏) 有敌手、游戏对他的介绍里也 写着" ty ng K cks"。不过在当时看来,他跟大 的特色还是头上那项页色的。帽 不仅在过场动 画里都操 青菱地看到,而且他站着不动时还会把 福子拿下来扇扇凤, 实在是有特色。虽然是十几 年前推出的游戏 不过多感 爽快宴等要素在今 天看来仍然一流,节奏也很适合在有点零碎时间 贴打上蒸芜。蒸煮在堆度上不算低,当时在街机 厅里能通关的人就不多,即使是苦练之下可能还 每户运气之了。不过处在现在的特别和心方便 地程码 遇到BOSS存存一下就及问题了(笑)。



和前神。CE 章 标题技术 CS Day/Rin 4 淮用机种,NDS/PSP-



▲初期的几种帽子 各有不同的能力 用来解开不同的谜 麵就是乐趣所在。

瓦主案的大名所在了以总是无人不知。就算设玩过游戏。他 那一番標準的样子們,近玩家也会有点印象。虽然甚里樂第一次登 场是在《图案的故事中当作LINSS出现,不过要点到瓦里奥真正 成为丰角。中代信贷到企业的(区里参世界)。就是这个游戏, 经《医皇帝》系列"定下了证库等或有规索为主的主要游戏方式。 不。1.24华华章是飞气开始尝试、所以很多地方还带着(马里奥)的 190 影子。爾典型的可是被次五馬会委小子。不过和吃蘑菇的马里要 不用, 老瓦基戴上各种帽子才能发挥上目。"的能力 像是带上类 似槽京人的华角赋气就事模却直属,带上别毛缩就能在空中飞 行,有了党卖帽之气还能要以,相解开感题就得靠这些能力。

原模神』Arm

模拟器』NEOD#3

運用机神。HD#

说到能拿帽子当武器的人物实在不污,只是以东西说了 截截了脱很不方便,从材质上,在它的攻击力也不怎么样,要 里的小老头花风院和仲就能拿自¹的妇子至。^ 绍半式的 好吧好吧,我知道人家都个是4篇。4篇《它是专子的一 种源。中岛是头子手无规矩。所以北岸;五石打人外社 下趾霸上的方势严。



▲总觉得这个挪斗笠的功

别不这老头一部,还在龙红的样子,但是制造。宋、点表才作像是在要饭。 一期,尽辨改,的人物与个个就是张笔序。游戏事等主的特色就是无一个比的打击 感。个人认为中国重义。它刀负责格与营税重要有"校人"库堂生作的。门新人对手 马体付的点,严酷心。上程的气效、再等上年来的运动。营造上了一种刀刀到两的感 党 写到 医里我和手痒 想去砍上两片了一个传来。正式对

原机种。FC III)模拟器,NeeterJiIII

opmobili(大使之类)多列。可以是并引了新洲型,其连续的 作对,它打破了当时所有体育系裁的基本类型。

示多要以大字翼 为中心、纵横于广阔的足球场上,并藉由指令式的意义方式失量 7、全局,与众豪门队伍进行激烈的足球比赛。徐子大空翼之外 日向,灰郎 若林源 等人气角色也都在新戏量也现,而且都拥 有原作图的各种业务模、这些已经是独技的混合定式实际语式组 对能让每个玩家都热血沸腾,想自己也下场,累上两世,游戏内设 定对少与的很多游戏产生了定常意。诸文(个,是过会)主印业



少地受免了本系列的启发。源文你许有暗 子中如果 个队员在世界主题了 个球门 态 什么呢。没错一就是"帽子戏法"。 安操控大 空翼。上演属于你有己的帽子对点则

▼大空景已经进了3球 这一锁射门还能去吗?

公司的股份的 DA. BEBERT OF BOLD. THE SHEEL MARCHEN coophatal . Boaranc. CARAR . TREAD BRAGO CRARED SO. ACOMANDED CO.





世雲主持 嘟嘟

《反叛的各售修》动画第二季刚刚开播的那阵子,翻看新出的动漫游戏杂志,居然到处都是各售像的大幅报道,不禁被灭SUNRISE又打造了一块摇钱树。第一季动画播出后,NOS版和PSP版游戏相继发售,相信早已通关的FANS也不在少数,而现在根据第二季动画内容玻璃的NOS游戏第二弹《反叛的备售集82 盘上的Gooss剧场》也发售在即。不过,介于目前第二季动画还在连载中,这里我们先就来回颌一下第一季的精彩片段。

在这个甚至已经称不上是国家的 "AI 4 A 11",能够拥有自己的名字是一件 极其奢侈的事情,每个人拥有的,除了一 串早已被决定好的编号和被奴役的身分, 别无其他。甚至"11"这个数学已经深深烙 人他们的血肉, 融为一体。即使你傲慢地 换他们作"(L) VIN"。都没有人会提出异 议,也没有人试图再向你提起,很久以 前,这里还是个相当富庶而快乐的国家, 没有人提起,因为那些已经成为遥远的过 去。现在的"AIIA 11",虽然贫穷 荒 原 各种充血冲突不断,但人们似乎已经 适噎了这样的生活方式, 拥有名字更遥不可及的东西。

当然那些仿佛生来就高人一等的布里塔尼亚人是不同的,他们享受着人与人之间本来应有的平等待遇,他们幸福地吃饭、恋爱、I作、就学,看看亚修福特校园中布里塔尼亚学生的幸福模样,"AI、AI"的痛苦简直是子虚鸟有。而在这所校园中,有两个原本不写。11"的痛苦简直是子虚鸟有。而在这所校园中,有两个原本不写。11



意鲁修 兰德湾奇,而原名其实是鲁鲁修 V 布里塔尼亚。"布里塔尼亚"的姓氏意味着什么?超级帝国布里塔尼亚,占领了世界三分之一领土,拥有世界最先进科技和强大军事力量,以及无数殖民地的布里塔尼亚帝国的第十一王子,正是这个在幼年时期回辖母亲被生生杀害,妹妹又在惊恐与创伤中失明,又由于自身与妹妹的弱势而被父王作为战略交换的人质送往日本的鲁鲁修的真实身分。



不想,很快布里塔尼亚就对日本开战,依靠新型兵器NiGHTMARE FLAME的惊人战斗力量、很快将日本变为殖民地,编号11。从此,"AREA11"诞生。眼见父亲不顾自己与妹妹的安危,对自己所在的日本强硬开火,鲁鲁修的仇恨也越来越深,他在好友枢本朱雀的面前许下语言。我要毁灭布里塔尼亚

满身狼狈与凄凉来到日本的幽 曾修,却意外地在日本遇到了善良 的枢木一家。枢木玄武虽为当时日 本的首相,却将敌国送来的兄妹俩 视为亲生子女般对待。与枢木之子 朱雀的友情,更是成为鲁鲁修兄妹 一段短暂的美好回忆。



正因为要守护重要的人,所以 必须破坏这个丑陋的世界?还是以 守护的名义,成全复仇的欲望。无 论这样故是对是是下处,鲁鲁德军 出诉邮集》,原不得多家的思考。



▲谁是是住人气女主角?



會醫修从神秘之女CC那里获得的强大力量、善用之种利力甚至能够统治世界、因而被称为"主之力"。而每个能力者所拥有的OFASS似乎也有

老不同的特点,意思曾够来说,他在限的证ASS部等其章是控入的重点,使对方绝对服从于目记。但鲁曾修的GIASS自样带有很多使用限制,例如对同一个人共能更用一次,否则失效,必须面对面上抗对方的跟随,有效距离是2.0m等等。而曾经表面过鲁普修的神秘人物MAO所拥有的GIASS,则能够经易换取对方的脑电波,从而得知对方的增长,至于他的GIASS使用条件则不得而知。

贵族

在布里塔尼亚帝国、原族 们被分为大公爵(Irand Duko)、公爵 Uko 侯爵

(Marquess)、边疆伯爵(Margrave)、伯爵(art 子爵(Viscount)、男爵(Baron)、骑士(Knant 功勋疾 Nnaht of honor)几个阶级。而枢木朱金宝然不是布里流军五人,但由于他父亲是哪日本首相的粤分,而被授予了"名签布里流军五人"的称号,也因此拥有与布里也是五人一样的声等身分。 廖的王 《N也能通过特定的手续或武造或为名誉布里普尼亚人,但更多的。 《对这样的称号等是原

NIGHTWARE FLAME

ELEVEN

布里塔尼亚人给"A 《 A 11" 的代号。ELEVEN的身分与贵族 完全相反,甚至与一般的布里塔 尼亚人相识都是天远地别。除了 名誉布里塔尼亚人,绝大多数的 1、1、1、N都只能居住在贫民区, 西统治他们的布里塔尼亚人所在 的繁华地区则被称为"租界"。



▲NDS版游戏。其中有一处恶搞片断。如果在黑骑士团的首领ZERO面前回答"YES MY LORO"。结果当然是立刻被修復、

YES MY LORD/ \. YES YOUR HIGHNESS/

YES MY MAJESTY

这一句话本来都只是表示"了解、明白"的回答。但在布里塔尼亚帝国,这句话似乎变成了显示忠心的标志性语句。这一句话使用的场合是不同的,面对布里塔尼亚皇帝要用"YES MY MAJESTY",对皇族成员要用"YES YOUR HIGHNESS",而对于一般的布里塔尼亚军长官见要回答"YES MY LORD"。

反抗组织 RESISTANCE

作为反抗布里塔尼亚线象统治而存在的武装组织存在于"AREA 11"的各个地区。"日本解放线"就是其中势力最大的一支。而曾曾的黑骑士团,以及卡莲等人曾经自行成立的反抗小队也都属于RESISTANCE之一。



超人气动画不推出游戏,那写直是不合制作公司的赚钱逻辑。2007年10月,向乐于为FANS们服务的NBC就顺势推出过NDS版的《反叛的警告》,而此后的1998年1月,为了同时解顾到另一掌机的广大玩家。NBGI又让《反叛的警告》 失去的色彩》在PSP上露了一回脸。PSP版走的是传统A、G路线,玩家可以在其中体验到黑滑上团 日本解放战线、布里塔尼亚军等多个分支路线带来的乐趣。而NDS版则将AVG与PPG两种游戏类型融为一体、玩家可以在游戏中开发NIGHTMARE机体、参与到实际的战斗中,不过在NDS版申玩家扮演的是黑骑上团的一员、没有分支路线可选。



就好可爱!

■PSP版游戏中不停读档这一点让人相当恼火、这使得整个游戏的流畅性大打折扣。



▲即将于今年8月发售的 《反叛的鲁鲁修R2盘上的 Geass剧场》中鲁鲁的专属表 情之一。

▶玩过PSP版的多分支后再来41×ESF46节环 明即只有一个选择,ZERO却还是问玩家是否是加入原料士品,各名的话就会直接被打回主菜单重来,这真是太有ZERO风范了!





人类生对未知有一种本能的向主,未知的另一个证面是多具 一个正常人包括想摆脱真正 成胁到自己的恐惧。然而对那种事不关己、却又能让自己心跳一下的恐惧 有的人依然排斥。 有的人别甘之和饴 即更就冲敌鬼好几天 人口大喊过程,所谓的以大概就是这样 此惭仁 国州是为这类较"倘〕"的难政而专门开设的 工政对象是音响小说、侦探炎以及怪谈类的 ··· 人主、每媒介绍一个游戏的做法并不怎么可取、咱的宗旨依然是:"看着好玩"。

THE STREET, S. **多在個本位置是機里的定理手間**

一美 不可能包括包括规律 横字面三月 **不一样。据市传管的舞台未必是摄**术。

· 医格尼克理 · 电性传递是更同类型的 · 电进展性 · 表本是电流型 · 重的程序 区如有名称 Salar Salar 医黄檀香

Chain mes

连锁信息有很多种。论坛《网络聊天》 天使与恶魔的结合体。此类催息的开头往 往是一段正义感十足的消息。比如爱国宣言 **募捐信息**,写人启示等,但令人不快的是,这 类消息在结束时往往会附加一段强制性的。甚 至是诅咒性的话语。不管接收到信息的人是否 相信妖魔鬼怪。平白无故地被诅咒。特别是至 **未被诅咒的感觉等究不好过。于是一边骂娘**一 边把消息按照要求发出去。形成恶性连锁。难 追溯这种连锁的起源。就像寻找首侧艾滋病病 原携带者一样完全不可考证。传播速度之前



也是常。无法预想的。日本研究连锁消息 的人曾经做过计算。一个发信源把消息发给5个 人。接到消息的5个人每人在备自把消息发给5个 个人。发信时间以下小时计算。一般设接受消息的人不会重复。那么消息从发信源扩散到全日本的每个人只需要11小时,如果是在中国中央要区区13小时,并且13小时的理论计算组果已经是中国人口的3储有象。

新闻性与FOAF



無人。審物投款。病原体感染等与污染或制度然相关的恐怖活用。这些都市传说来传播时为了增加其真实的除进。是场人物及舞台设定都选择的对象。然后在设定都选择的来源上,最都会以下OAF

FFO A FO PO PO A FO P

是一朋友的朋友 那么D与A是什么关系 在日常生活中 朋友的朋友的朋友 这个概念是不存在 因此 这种人际关系不管怎么传 遂下去 A在描述时都是 朋友的朋友 反过来 如果A对你说一件他 朋友的朋友 身上发生的事情 你其实也被暗示了 无从训 查消息来源 的这个观念

以都市传说为题材的游戏

由于怪谈类都市传说的存在魅力

AVG游戏都选择其为题材。尤其是近年NDS平 台灣現出大量佳作用其意鳴神偵探学園》 化七日死游戏》 《不能看》等 包括8月的 《学校恐怖流音》花子来了》 在内 都市传说大多是我们熟知前美型。《学园七 不可思议 被诅咒的某物品 美异原州 弄人或变异生物。本栏目在今后都有机会挑选 其中的精华介统给各位。只是 順要克服两个障碍 二为心理承受 一为语言 能力。迄今为止論表印象最深的侵談类游戏是 **於2版的《恐怖新闻》平成版》** 『本作金雅以賞 三人称说故事的方式展开。低沉的男中音给人 着来强烈的原素感,但是可怕的不在这里。 <u>排戏中有着守护复的概念。当危险退近主角</u> 中护翼全向主人公发出警告 《在这个环节上绘图元素》 玩家獨在2002上面的20字標会发出實物。 一款沒有胆量独直通关的游 幕时候我还小 当然了





《DQ V》和《高达 激战宇宙》是近来两大王机的重头府戏、对这俩府戏缺乏兴趣的, 也可以在这个暑假回顾一下以前的经典。

另外,现在物价特线上涨,吃穿住行什么都涨、印刷费、运费也都在上涨,所以限于成本压力,《常机王SP》也不得不涨价了,还望各位读者朋友们体谅。

再见了,各位小编,我要离你们而去了,离自己心爱的掌机而去了!不要担心,不是我想不开要自杀,而是我马上就要升入高三了。高三,意味着学习任务越来越重:高三、意味着要把全部心思都放在学习上;高三、意味着我要暂时告别各位小编以及心爱的游戏了。

各位小编 这封信是我在我的高中 生活结束前给你们写的最后一封信,而 且高三一年我也不会再买《掌机王 SP》 乐,不过我会永远支持你们,因为我已 经在书报亭订了一年的《擎机王 SP》,也 就是24本,一年之后,我会重新回来的, 回到掌机玩家的行列。一年后再见!

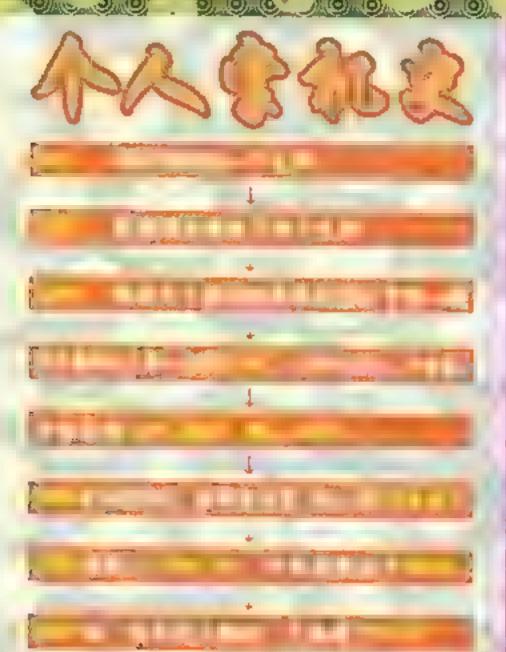
(O)(O) (O)(O)

唐山 李成聪

生。马参:对于已经结束高考的同学们、无论结果如何, 都希望你们有一个美好的前程。另外步入高三暂别的各位, 日后回来时也别忘了把各位的好消息带来哦。

今年的高考已经结束,而与此同时,又有成千上万的同学们要紧接着步入高三的大门。在这里祝福所有即将升上高三的同学们,祝你们美梦成真。





总结,这是一个从借机到买机、又到换机 的复杂过程,形象生动地描述了一个"任犯"成 为 素犯 自 上 为了乌我拉口 与记 行 列 直接玻璃中NDS 質

合肥 孙司

高伊: 好吧, 我承认一开始的确有种 '共鸣"的感觉, 仿佛看到了以前自己的购机 历程。但是当我看完后,才发现,原来"真 相"在最后一句。

三, 马修: 你的来信可以和本辑的第一篇 "自由谈" 联动一下 不过那个作者可没有借 你机器的朋友那样好运。

H

 \blacksquare



(0)

(wyii)

 \mathbf{H}

Ŧ

5 (6) (0) (0) (0)

0 0 0 6









前不久我的P龙(《掌机王SP》)被强悍的斑猪(班主任) 讨伐了。当时她进入狩猎区(教室)使用"千里眼"发现目 标后用强走药冲了过来。我急忙让P龙换区逃到课桌下 结果 还是无法逃过斑猪的'干里眼'。最后,斑猪找来村长(我老 爸) 报告情况,村长很生气 不但送我上"猫车"还夺走了我 的狩猎资格。

事后经调查我得知 原来是狩猎猫(班长)告诉斑猪 的……我决定向狩猎猫报仇!各位小编有没有什么好点子?



《怪物 猎人》的严重中毒

比起向 狩猎猫报仇, 你不如 将目标放在村长身 上.想办法夺回狩猎 资格。

W H H 12 0 0 6

(a) (a) (a) (a)

((5)) 包括

徐州 张永刚

雷伊: 这就是 所谓的言多必失吧。 不过哪天《战神》要 是真换成了漂亮的女 性作为主角,会不会 吸引到一批新的潜在 玩家呢?



众编 作们好 最近陈的心情真是喜忧参半 首先很多汗很多动 在 90 編的中奖名单中看到了 胖的大名 而且还是特等奖 在 90 編书到之前就

(0) (0) (0)

收到了奖品 啊啊 粉红色 NDSL 一台 当时那个兴奋 即 终于又有了显视的资本了。这算 是一个赞言吧 一个众编给的原言 证明了联的人品 运气还是全事的 证明了联一封封 信你们都收到了 还证明就没有支持错 是这种执利证明。但到了这个大奖

当朕还元灵在中突的真视中时 发生了 件事 证疑知道了什么叫手极生悲 朕之前也有一。一个月前春给一个原址的 关系非个好的朋友玩了 近期也不玩了 用快递给送过来……一个月前 朕的礼苑黄着对特区 家。竹门往 至,本即人的朋友手里 一个月后又充满对家乡的怀令准备已到我的怀抱 不过很不幸 那该死的 遗厌杀的快递公司竟然没有有好它 中途到集时竟然把它相丢了,一真是"天涯"。

保定 李军



會伊滑问题

各位小编 製造馬上一个運車 用点给大家第一下 雪作 同常連最好图片 特耳用上美术牌 复生生作全着 事机主 SP 第 86 就复习 11年P2G 空炉炉,发生力水平 于是 话 不说便仰 草 J人 1000 上雪 250 空前分下 17 上表 15 果发下来一看 我 1 有 80 元 老 10,000 是 20 不管 15 上来 通电与结合实验 作 10 个人在约在 19 第 第 3 4

为为文里是笑了有5分钟

卢卓线



在吃香蕉等。」

0) (0) (0)

雷伊:我都看到了……没关系,这类话题我早习惯了。

河景系等

PK316091780

与 人 对战,一定要有被踩的觉悟啊。

الارب)الا

(0)

(Ощ

الارسال

(O)

(0,

TO THE

记,不用那么认真,虽 然确实有输了游戏会 变脸色的人(而且不在 少数) ·····

(1) " (1) "

母修: 我和雷伊又没仇……话说回来,最近正在练的是《大战争 DS2》。

我值認那些的原医

- 1 八编1] 时半会未不及看
- 2 掉在放信的桌子的缝里了

0 0 0

O ((P) 7) O (7)

- 3 小编版制这么多信 一发狠 把仲都仍进了 焚尸炉
- 4 某。病爱集部 看到读者答案的信止有自己 没有的解票 又不敢光明正大地拿 建喻了信的 ·· 常州 永為號

000

2 2 2 2 1 2 1 2 2 2 2 2 2 2



0 6:

<u>(</u>

0.0

0) (0

(O): U)

0,0

9

0.0

0 .6

6 .

(v)

0 0

(0)

0 0 0

0

92 的印刷不太好,页与页之间都黏在一起了 ·· 希望能改进。

50 马传:很多读者反映的掉页解决后的新问题,继续和印刷厂交涉……

寄印花的方式改成了写回函. 感觉来得有些 麻烦。

huangfulmg168

(0, (0, (0) (0) (0)

0,00,00

3.3 马修:回函是临时的 印花才是长久的。

找错版块昨消失了, 好, 不占用宝贵的书面资源, 那么在LU开个找错帖吧。

100 t

欢迎大家提出意见和建议

0 0 0 0 0 0

11.00 (0) (0) (0)

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持,有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/),在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

一. 马修:找碴栏目继续开着呢,不过版面关系,只刊登一些重大错误,总之,欢迎大家继续找碴。

何时出一本攻略集, 收录2005~2008年 《掌机王 SP》上所有攻略研究?

天 本 马泽华 马修: 篇幅上好像会比较恐怖······

目前(常机王)、读者数名部有以下书中、可并配函(常析、王SH)第13~15 辑 第17组,以上每辑定价为12 00元(掌机王SH)第3~43组、第61~67组、第69辑 第73~45、78 84、87、88、90、92、程 定价。8 8元(掌机王SH)第93辑,定价 9 8元。(Ni S专辑 VOL 2)。定价。25元。(摩尔达传说 海拉尔编年史)。定价。36元。(日祭元家) 第1 2 9 10程、定价 16元。(FSH专辑 VOL 4)。定价 25元。(Ni S宝典)、定价 28 00元。(降物猎人狩猎志?) 定价 12 00元。

邮购地址, 兰州市邮政局东岗 1号信箱 《掌机王》读者服务部(收) 邮编 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量、地址要详细、字迹要工整、并最好留下自己的联系电话、对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到 请及时与杂志社用电话或Email联系、电话 0931-4867606, Email, pgking 4,263 net。

AND THE RESIDENCE OF THE PARTY OF THE PARTY

今天才买的92辑,看了一半吓一跳、那个"黄金眼REVIEW"里面《怪物猎人2G》怎么就成了NDS的游戏了? 我还以为我落伍了,NDS也出了呢。

唐任人

才好: 呃, 套版错误 +校对时漏校,以后我们会 把"机种"这里作为"重灾 区"来重点注意。

P3. 11 2

6 6 6 6

有传喜说 PSP 3000 要出了。我到 低是等3000。还是等2009年买2000呢?

李子健 □ 马带 传言而已 大家放心地买PSP— 2000 好了

最近刚玩完(00 外传) 又接上了 (机战A), 前上了女主角的声音, 更萌上 了献方的ガド 和マイヨ、告诉我、为什 **么我会成为大叔控?**

马等,大战自有大战的魅力痛。

《掌机王 SP》的主编对两个女编不 公平。别的小编都有过"何号男",为什 么两位 MM 没有"问号女" ♀

李维玑

《诗鸟传·其实 这是对众多"问号男"的 不公平才对

虽然众编码说:针摆说 面我觉得 还当得去 香ラ女漫雨を発错 我们班上 还有一堆男生餐為情,說。不過自从字 轻换了形象。我觉得众搞的病毒是正确 的

大多數不過基紹众使者对字符的评论原 聖本物等上西己

耐天, 经过干辛万苦饱到县城, 终于 在某快递留装到了我赔勤已久的 S 。 从我拿到县城驾要"。时的至程,这一超 可把我累坏了,至今脖子仍十分酸

广东 被其会 也無條領域身体系

我制定了几个计划 " 五广划" 在 五辑内上交流"国、"五、北方"走在五 指内上"掌门人""五社动"。在五辑 内中得PSP。 "一五.+为"已经完成, 现在身。编物形的完成,也有明

辽宁 石博文 医. 引马峰 先隔广完成 如中 黄 医乳糖

看 个感觉, 网络是你们 的老人 因为50 中有るり強 暖已经冬在, 而马维好像坚持 了很久,虽然不是很突出最老 跃,但却是最沉稳的一个。

■ 马器 当老大的其实都很低層 像 我这种里里外外忧忧活活的往往是店 小二,

90 援的美国秀也太人爆了。我们 这些演者大多数都是未成年人,字轩 你让我们看这些图也太那什么了。

雌月 潘上说不要 身体很老 实……有人规定未成年人不得去泳池 或在难吗?





(FIREP) 94: 8月中旬金面配前

· 人。 是 表现 100 年 下





黑龙与光之剑



纯带湖





在美国E3 序戏展"悲壮"收场的同时 国内的序戏展会 China_DV 也在"狭火朝天"地进行着。记得第二届 China_Joy, 宇轩曾经热情满满地在人山人海的展会里呆了整整三天、结果现在除了一场三国无双的 Chispiav, 其他的都想不起来了 算了,我们还是看看美女得了吧。



理主: mktboy

PER DE

bbs.levelup.cn/showtopic 660920





理帖推荐

容器内容通常署では原始

融化在上巴伐利亚的歌声里

http bbs levelup on showtop c 662153 aspx 有些景色、美纬让人窒息。

9大失落民间的中国功夫

http://bls.farekp.cm/shrwtopic-661824 asnv 民间自有证人在 ··



E3 2008

46 416 F 418 9 4 9 4 * 2 5 4 8 6 3 ca 3 1 1 1 3 1 * * 4 (1, 2 * 2 5 * 4 * 4 * 4

今年 E 3 的期待落空了 等 果 整个发布会没有一个惊人的消 TGS T.

《动物之森》出在NOS上我就不 失望了 可惜明年才能入手 WII······等待是痛苦的 期待NDS上 的大作」期待《火纹》」

E3没NDS猛料,就一《GTA》NDS 版,我等TGS,我要《DQ9》、《王国 之心》和《心灵传说》的发售日(

E3 2008给我的"惊喜 太多了 《FF X II》的叛变《GTA》的NOS版 PS3 80GB版大幅降价…… 多得数不 来啊!

NDS新版竟然没有公布,明明应 该是定下来了。

任天堂玩了次低调---

E3 2008老任很低调, 大门很逆 袭, 索尼很师太。

想起14号那天,熬夜看任天堂 期待《DQ9》: 期待《口袋》: 发布会 满心期待第三版 NDS 结

息、就在平静中结束了《GTA》的 消息早在前几个月前就已经知道会

有了《火纹》 知足矣。

metroidzero

本来很期待任天堂的发布会 今年F3让人惊喜的地方的确不 结果却没什么惊人的消息。倒是觉 多、最让人震惊的也就是《FF X III》 得《FF X III》 的跨平台发售有点吃 转战X360了 NOS,没有任何惊喜啊。惊。说句实在话 今年的E3个人觉 得没有什么新的看点。

> 还是在期待那几款游戏啊。《火 紋》快来啊、

> > 貌似微软抢尽了风头。

没有新主机发布 总觉得少点 什么。

不是说 E3 没落了吗?真不希望 这样的大会没人关注。

明年估计掌机就要更新换代了。

最震撼的当然是《FF X III》的跨 平台。老任方面没什么惊喜 可能 震撼的都留在后面吧 期待《FE》)

《FF》这一跨 几家欢喜几家愁。 但 SE 此举必将从 360 广阔的国际 市场中获得更多利益。面对日本 本土市场的萎缩,跨平台的确是 一条好出路,也是今后日系游戏 的大势所在。

青秀山

这次追着城寨的专题页着新闻 怒兴趣的有 家用机上的《FF X II 》 跨平台和"《战场女武神》移植到 PSP 还有比较失望的是 NDSL 上 《超时空之钥》的品质实在是太不 像话了,SE 你要钱也不能这样吧。

SEGA 都澄青了《女武神》那件 事是SCE自己搞錯了 真是空欢喜 一场, 不过SEGA应该不愿看到PS3 版的悲剧重演,除非在移植很方便 的前提下(这点不成立) ……

睁只眼,闭只眼吧。感觉没了 往年的气源。

rational is a

NDS 的第三代残念了·····可怜 我还是抱着胖 D,虽然早就被 PSP 踢入冷宫, 但还是期待出新机 型……一定入手!

只看了任天堂那有些单调的发 表会,却错过了《呼 X III》跨平台 和某人做俯卧撑的瞬间。觉得自己 有点失算……

你等待中文版吗?

无论是《战神》、《无双大蛇》这些官方中文版、还是民间议化的游戏,中文版都要比日 文版(或英文版)要迟上一些,本辑我们来讨论,当一些游戏确定会推出中文版或必定被汉 化时,作为玩家的你、会等待中文版吗?

参与方式、调量站 levelup 论坛(http://bbs.levalup.cn)。在 2007年 8月 1日发布 在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表意的看法。

评论仅代表评论者观点,与本刊立场无关显



和果你有养戏眼、生活眼、大头照等等所有和养技有关的照片(相机、手机拍摄均可),就可以把照片和个人资料一并用Email发至pikmis@265.mci、或者来信"兰州市邮政局东岗目号信箱《常机王》读者服务邮(收)",我们会将来信和来程选登在交流空间栏目中,让所有约掌机玩家看到你、考出你的个性!

呈彬瞻 昵称:转生之 Z

性别。男 年龄,18 拥有掌机,GBA、NDSL 喜欢的游戏 《洛克人》、《怪物猎人》、《机战》 地址 福建省厦门市海沧镇新街 77号 邮编 361026 想说的话 希望喜欢《ZERO》的人来联系我。

梁子昊 昵称:苍月

性别 男 年龄 20 拥有掌机 GBA、NDS NDSL PSP-1000 PSP-2000 事欢的游戏 《最终幻想》《生化危机》《怪物猎人》 地址 广东省广州市番禹区石镇朝边西约大街 36 号邮编 511450

性別 男 年龄 14 拥有掌机 无

喜欢的游戏《怪物猎人》《口袋妖怪》《最终幻想》 地址 深圳市南山区西丽镇动物园路平丽花园 6 株 302

邮编: 518055 QQ: 840215878

电话: 13728759026

想说的话 谁有老的掌机能送我研究吗?

性别 男 年龄, 26

拥有掌机 坏了的 NDSL 准备入手 PSP 喜欢的游戏 ACT、A·RPG FPS、RAC 电话 0898-69561399

> 想说的话 游戏机是很脆弱的东西 定要保护好哦!



郭倩莹 昵称: 霏云

性别:女 年龄 20 喜欢的游戏 《应援团》《口袋妖怪》《秋之回忆》 想说的话 寻找上海与广州的情侣搭档一起联机 让爱联系你我 让掌机碰撞出友谊的火花。

李小西。

性别:男 年龄:18

拥有掌机。NDSL, PSP

喜欢的游戏,《口袋妖怪》、《怪物猎人》

地址 河北省唐山市丰润车轴山中学

想说的话 期待与人联机。交换PM 打怪 做任务。

殷之华

性别 男 年龄 18

拥有掌机、GBA SP, GBM, iDSL

喜欢的游戏 格斗游戏

地址 辽宁省沈阳市泰山路 88 巷 3 号环境科学研究院

邮编, 110031

电话, 13478158961

想说的话· 异埃《BLEACH2》高手。

蔣迅 昵称:猎人王

年龄、15

拥有掌机。GBA SP (卖了)、PSP

喜欢的游戏。《怪物猎人》、《最终幻想》

地址 上海市中山北一路 188 号 705

邮编 200083

电话。13816899523

想说的话 我喜欢一切和猎人有关的东西。

黄菱帆 昵称: Saroth

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏。《怪物猎人》、《洛克人》、《天诛》

地址:福建省福安市中兴东路2号楼303房

邮编 355000 电话。2187265

想说的话,有了PSP后,对中奖没感觉了。

方穩星

性别 男

年龄 16

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏,几乎所有游戏

QQ 464046896

电话。13100511593

想说的话。喜欢游戏的你来和我聊一下天吧。

袁裕雄 昵称: 大雄

性别。男

拥有掌机。GBA SP

喜欢的游戏、《洛克人》、《白袋妖怪》

地址,广东省汕头市龙湖下蓬西畔南环西街七巷 3 号

邮编: 515000

QQ_ 526571212

想说的话 祝《掌机王 SP》越办越好。

马天-

20000000000;;;00000000000000000000

性别 男

拥有掌机 该有的都有了

喜欢的游戏 只要是游戏我都喜欢

地址 天津市大港区福安里 22-3-501

邮编 300220 QQ 609937379

想说的话,玩家无贵无贱,无长无少、游戏之所存。 玩家之所存也。

昵称. 嘻哈公园之狼

性别. 男

年龄 18

拥有窜机 iDSL

喜欢的游戏 数不胜数

地址。广东省韶关市武江区虾工山二建车队宿舍2

号楼 904 房

电话: 15819231954

想说的话,玩任何 Garne 都可呼我,无论男女哦。

张德昀 昵称:龙伤•问

年龄、18

拥有掌机。GBA、PSP

喜欢的游戏《光明之魂》、《怪物猎人》、《山脊赛车》

地址。浙江省温州市泰顺一中高三(2)班

銀編 325500

QQ 348292373

想说的话 从游戏中找回信心,在现实中勇敢向前。

任礼南 昵称: Aue

性别,男

年龄 16

拥有掌机 PSP NDS。

喜欢的游戏,《怪物猎人》及所有A:RPG

地址 北京市丰台区北京十中高一(5)班

邮编。100072

QQ, 718845113

电话: 15810585086

想说的话: 我喜欢《海贼王》,草幪饭加我。

邱俊云

性别。男

年龄, 20

拥有掌机 iDSL、PSP

喜欢的游戏。《怪物猎人》

地址。浙江省湖州市织里镇珍贝路 200 号

邮编。313008

Email: grujunyun@163 com

想说的话,各位爱玩游戏的朋友,给我发Email或写 信一起交流。

伍意祥 昵称·月光下的魔术师

年龄。14

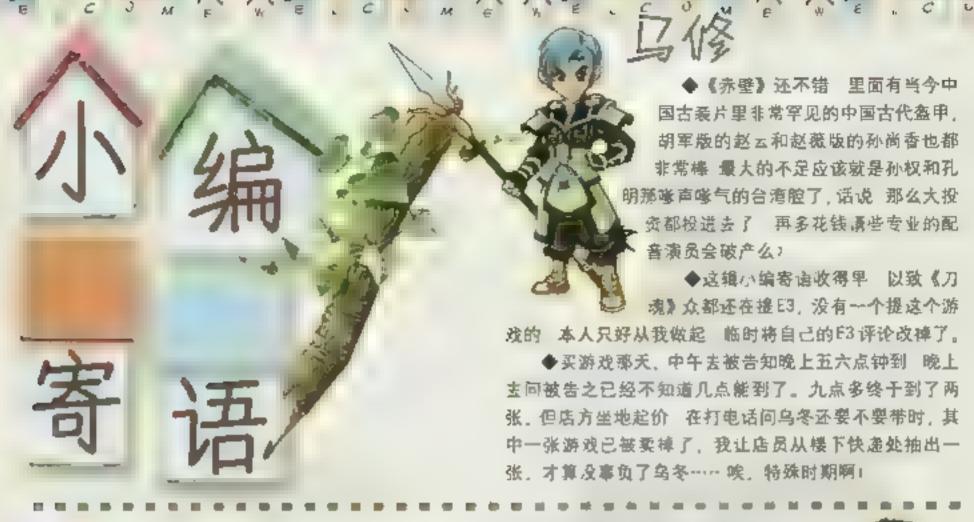
拥有掌机。GBA、PSP

喜欢的游戏。《头文字D》、《怪物猎人》、《空之轨迹》

地址、广东省广州市海珠区南州路南洲花苑

郵編 510290 QQ 525721018

电话,84041378



LIKY

◆最近开始玩 PSP 版《女神餐身像》了当初 PS 版因为记录丢失只玩了一半的遗憾 直到现在终于弥补了。同时也更加肯定 这 是一款神作,而且经典是不会随着时间的 流逝而褪色的。

◆看了《赤壁》给我的感觉是一群 穿着古装的人,说着现代的俏皮台词 引 得影院的人不断大笑。然后是一个接一个 地出场演 "无双乱舞",一遍不够演两 逾 ……这种历史题材片,还真是得央视才拍 事正统哦。 ■玩 (MGS4) 时听得最多的。同时也是印象最深刻的一句话就是开头的 "战争が变わった" (战争变了)。这句话 也许也适用于这次的次世代家用机战争 是的。战争变了。变得满是铜臭味。

■两个月前看完了图产剧《笑着活下去》,当时还是非常感动的。不过最近却惊讶地发现,近来各大电视台正在热精的几部国产剧中,至少有三部中的某段煽情音乐是和该片中一模一样的……我说不上是哪个抄了哪个,或者这些片子都是同一个制片人?但即使这样,这资源再利用的本事也从高了点哪



雷伊

盲先知

、其实厂商司并没有什么道义 有的只是利益而已, 所以也就不存在什么 "背叛"、"投靠"。这次的E3给不少"青" 们都上了一课。

○一次出去玩 在路上忽然听到某家 店在放 首特别好听的目语歌 我记得好 像是国内某歌手翻唱过可就是想不起来。回 来惦记了几天,后来终于想到了周华健糊唱 的版本叫《海角天涯》 然后教顺藤摸瓜找到

了日文原版《岛嶼》,可是宫泽和史的原版也不是我听到的那个版本。在网上逛了很久,终于还是找到了这首由更小里美演绎的《岛嶼》。和其他版本相比,更小里美的《岛嶼》中透著浓浓的和风,透彻的嗓音也能透入人的心里,向所有读者推荐。

★自己正在热追的两部美剧《越狱》和《终结者外传》都将于8月份同时回归,总算是出现了一点止本人期待的东西了。

.

★周末抽空和 UCG 美编 arkbox 去 电影院看了《赤蟹》、除了部分台词比 较恶搞外、总体感觉还是不错海 推 荐大家都去看下。

★奥运特至 目前正在为是否看男 定国奥队的比赛而举棋不定。近日看 新闻得知梅西也会随阿根廷队来参赛 颇有些惊讶。

★不知道为什么 对 Wii 上的 《洛克人》》很感兴趣 难道这将成为本人购入第一合次世代主机的动力。

- ◆无意中得知《P4》里最喜欢的 位少年竟然是可恋爱角色之 我欣喜若狂地跑去 查了查资料 结果却发现这位少年其实是少女。我的验师虚查了 这一次伤得很重
 - ◆最近发现 辣椒+番茄酱这组合真不错 大家可以去试试。
- ◆看了《寒蝉鸣应之时》真人电影版的 些片段后我不得不佩服导演 竟然能把原作中极为恐怖的场面拍得如此欢乐 这也是需要挂术的。
 - ◆现在对《鲁鲁修 R2》的热精越来越低了。只求别烂尾~~~



▲在床上平静地看了~部 爱情片--- 《シュガー&スパ イス 风味絶佳》。女主角是喜 欢的泽尻英龙华。这是我第 次 去认真地品味日本的爱情电影 没 有什么太多的跌宕与起伏 惟有一 丝暖暖的温馨。

▲E3 啊E3、任天堂你去年好歹还拿出 来块板子,今年怎么连根棒子都不拿出来 了啊: 我的《塞尔达》新作椰去了!

▲ ~ 生 气,把《模拟人生 2》的一系列资料片全部 安上开始玩。造了一套非常理想的房子, 却发现没钱搬 进去。生了一个孩子,却发现工作忙到完全没时间陪。想 交异性朋友,却被老婆误认为是出轨,等了好几年钱准备 旅游 却发现自己已经老了…… 嗯 这就是生活

▲生 舌继续规律中

◆趁空闲时给自己放了一次长假 虽然 期间一直暴雨连连 没有好好出去游玩一器 但见见朋友和亲人也让自己的身心有所放松。

◆休假在家除了打机、看片、逛街、坚 持锻炼也是每天必须要进行的活动。事 实证明 锻炼后精神变好,胃口也 开了。而且由于早起早睡 生活也 有所规律。看来身为玩家 革命的本钱也不能

耽误。下一步准备戒烟… ◆近期电影当属二国题材的《赤羹》和动 画电影《风云诀》 自己对历史研

究不深,也就图个热闹。我只想 说 诸葛亮的台词真不是 般的 禮跡啊……

> ★《PERSONA4》龟速攻略中,还是蛮 有意思的,气氛上不像 《P3》 那么叫人昏昏 欲睡.顺便插一句 家用机上可玩的游戏真 是越来越少了。

★很多人不理解为什么原本宣布独 占的游戏突然跨平台后会遭人骂一 让更多人分享不好吗?"举个简单的例子。 一个PS系《生化危机》死忠为了玩《生化 4) 入手NGC,这个平台的游戏对他而言除 了《生化4》其他都没有任何吸引力、然而 《生化4》劈腿回了PS2、那他当初还要买 NGC 千嘛? 诚然 让更多人分享是没 错 可你厂商当初非要宣布独占又是什 么意思? 出尔反尔、挨骂就是活该,

★接上、条、日本厂商现在还有信用可言吗?

◆再次相亲

被父亲威逼着再度相亲,过程惟不刻 睹, 回家见到父亲一脸阴沉 实在不知 该苦笑还是该安慰 "我说我都不急 您这是急哪门子来哉? 父亲沉默良 久, 熟出一句话 "我想抱孙子玩, 不行 啊?你有意见?"

一口血差点没吐干净,

◆速度

前日刚刚得知高中一好友于年初步 入了婚姻的礼堂 遂拨其电话欲送去我 那些新的祝福 结果好发电话中一阵 好笑 "你知道得太晚了吧? 我上个 月都已经离婚了。" 见我在电话这方说 异不已 还没想好怎样开导一下 对方已然轻松地说 哥们儿,咱这就叫速度,今年年底结婚的时候记得来 喝書酒啊。"

摇摇头, 这年头, 人呐……

重温NDS版的《逆转裁判4》和《炸弹人》,某日被 其他小编署见 连连摇头说 "堕落,你堕落了……"不 煮汗燥,真的堕等了?

◆盲先知看到我桌面放了一○ 个黑色圆圆的水果 问是什么, 我答 ■布林,他仍不解。我想不到更好的解 毒,只好说是外国的李子,遂恍然,

◆E3过后,看大家的论坛和OC签名 都成为了一种乐趣。

◆终于抽时间把《MGS4》通了一遍 这也是我买了机器那么久第一个通关 的游戏 游戏宴质果然不是吹的 想当 初买PS3的有一部分原因就是因为它。 观在二周目零发现准备中。

◆《口袋妖怪 白金》又有新消息放出、什么都不用

★经过一番到苦修炼、终于炼成了香辣 虾这道女友量喜欢吃的菜。不过说起学做 莱 那种纯文字性的介绍果然很难领会 看 来改天要弄个NDS上的菜谱软件来试试。

★前些日子不知不觉就被深圳昼夜溫差 极大的多雨夏季给折腾病了 愣是一个多星期 都没有缓过来,希望我们的读者们能够多 多注意身体 别像米格动不动就生病 ……

★ 点完生病 再来说说现在这电脑 软件 升级了迅雷5量新版 正式让米格 觉得工作的电脑到了该下岗的时候了,于是又花了3天 折腾电脑升级……人生中的黑色两星期

◆偶然翻出 部十年前的日剧5字来春 题材普通 发凑也很平实 但其叙事的感染 力以及很多并非靠台词或夸张手法来表现的细节都做得相当完美 直入人心阿。而现在 为了赚收视率 各大电视台想尽招数刻意求新 要么曲折离奇 要么花哨癖怪。偶尔娱 乐 下自然也是无妨 毕竟电视本来也不是什么严肃的课题 但看看现在这些五花八门 的作品。能让我感动的真是越来越少了。

◆朋友发来一手机日文输入软件 研究好半天得出结论 夠得了、公言幸福等

◆《空之轨迹3》终于发售 作为Falcom的伪领一名 还是要了小欢呼一下。





随着暑期的到来"天下聚会"如同这气温一样越来越快 截止到7月底、全国各地处举办了10多场视模较大的"天下聚会" 不少玩家看到聚会的并包部集名而来。导致聚会人数远远超出了我们的预想、而且还不断有聚会主办者介给我们发来聚会申请、希望能够加入到本次看动中来。我们也在等待你的加入!无论你位于那个城市 乙定有属于你的"天下聚会" 更多详细内容请访问 http juhui levelup cn1

有梦想活得才投入

天下聚会专用邮箱。lujuhui@vip_163 com

如果你有信心举办聚会 如果你还没有参加过聚会 那就赶紧行动吧。你可以发邮件给 ACE 飞行员 为你完成心愿。来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

TACCE TO SERVICE OF THE PARTY O

文 ACG嘉年华

/ 月是天下抗家相繁的日子,13日广大南宁玩家 顶着明媚的阳光,来参加首届南宁ACO赛年华。不得 不赞叹本次活动主办方的人品,本次活动得到了《游戏机实用技术》、《学机王SP》、Sony南宁数码工作坊、可口可乐南宁分公司、104.9南宁电台、南宁时空网、南宁早报寿共18家赞助商及媒体的题力支持,南宁将 举办有史以来规模最大的ACO赛年华动漫节,吸引了南宁上千众动漫掌机爱好者前来参加。

本次活动的策划时间经历3个月、活动主办方是厂 西高校社团联盟共同推举出来的南宁ACO嘉年华委员 会,在此要特别感谢他们给大家带来这次盛会!活动还 得到了18所高校学生会、动漫社团的大力支持、使得 活动的精彩程度得到了保证。再加上桂林、柳州、玉林 等地玩家团队的加入、让聚会有了更高的人气。

活动当天早上8点,场地侧布罩完毕,打开大门, 早已守候在大门口的玩家蜂拥而至。站在大门两级 的女仆以及猫女们除了维持好次序,还向大家散发 本次活动的宣传单。感谢由南宁中学社团联盟组成 的猫女组合分成两个小组在广西大学正门、东门以 及校园内各十字路口引导前来参加活但找不到方向 的路痴们(笑)。 8点30分至10点是自由活动的时间,以便前来现场的玩家进行组自由队和报名活动。此时可口可乐南宁分公司早已在大门一侧布置好了體饮大台,为前来参加本次活动的玩家们提供免费可乐,实在太爽啦!10点整,主持人在动感的背景音乐中登场,聚宾们纷纷登台介绍本次活动的亮点。10点30分,所有活动全部启动。

IVGAME 区向玩家展示了实况竞技和格斗竞技。 掌机区的玩家们早已等待多时。在主持人的带领下。 各游戏比赛进行得并并有条。首先是本次活动的重头



▲章桢活动区人头攒动,大家提对厮杀开了。

戏(MHP?G)团队竞技赛。各领队带领组员纷纷进入 比赛区、等候主持人安排对手。而《高达SEED》、 (RA2)、NLS的(乌车)等项目也随后展开。比赛中 不时传出阵阵喝彩声、感叹声。热闹的气氛一直持续 到中午第一轮比赛结束。大家一边讨论着赛事一边许 始了年餐。

下午?点30分,本次活动最具人气的活动 Cosplay表演开始了。各高校社团以及社会社团纷纷签 场,另外主办方还特别邀请了广西大学音乐协会当家 街舞团对"御所人行"带来了精彩的萨舞无法、热闹场

面引得现场现众掌声喝彩不断。而接下来才是本次最为 邪恶、最为火爆的表演项目——伪娘献艺,身高186的 伪娘得受了现场最高的阵声,同时我也在奇怪,难道现 场那么多漂亮可爱的MM观众们都没有发现吗?

天下没有不耐的宴席,到这里,首届南宁ACG嘉 年华活动在夜晚启明星的闪耀下宣告结束, 但这次活 动对我们采讲还只是开始,我们南宁玩家会将它继续 下去,并且越办越好!感谢各位参与活动的厂大玩友, 我们下次再见!

活动时间: 2008年7月24日至8月24日

活动规模,200人以上

活动地点,北京中关村鼎好电子两城二期地下二层电玩体验区 组织机构。

主办 北京 TVGAME 報盟

协办、乐游传奇、肃角、MENGZONE(题区)

平面媒体支持。《游戏机实用技术》。《掌机王SP》,《PSP》 族》、《狩猎志》

网络媒体支持,fevelup ca、新浪游戏频道,中游网 场地设备支持 北京中英村南好电子高坡

活动内容:

1线上活动

A "《怪物猎人》系列" 問人憑征售评选

☆ CG, 等绘组

立四格组

3 "《怪物猎人》 惠列" 有奖知识问答

2 线下活动

"最速猎人"第一决定战——两人一组, 在最短的时间内完 成指定的训练所任务

比赛内容及安排

1.7月24日,賽事启动,开始为期一个月的网上陶人高征 集坪选活动 同时于周好商城和告动官方网站开始接受"最速错 人"挑战报名。



技场模毛费讨伐 (训练所集团演习自带),最速18组督级

3 8月10日,预选赛第二轮——斗拉场捷毛舞讨伐 摄 連16组音级

4 8月17日,慶賽第一轮――樹海迅並讨伐(モンハ ンフェスタ 01)、最速18組番級、复奏第二轮----斗技场 **東龙讨伐(モンハンフェスタ 02),最連8組晋級**

迅龙连续讨伐 (モンハンフェスタ 03), 最速4組箭級 決 要――斗技场金狮子 (モンハンフェスタ 04), 冠, 亚, 季 军坚体。

活动介绍站 http://bbs levelup on/showtopic-658574 aspx



由于竊幅有限,这里只列出 最基本的信息。了解更多"天下聚 会"活动, 请访问、http://juhm levelup ch/_

聚会名称 鬼头刀囊勒游戏怀日活动 聚会时间 2008年8月3日

聚会名称 夏日梦幻之星主題聚会 聚会时间 2008年8月3日

聚会名称。陕西玩家联盟GLP咸阳地区 暑期天下聚会

聚会时间 2008年8月9日

景会名称 SZPU 深圳華統联盟書類報会 聚会时间 2008年8月3日

聚会名称 济南格斗玩家与掌机玩家 首次聚会

聚会时间 2008年8月10日

聚会名称 NDS和FST掌机一起放程的 聚会时间 2008年8月10日

聚会名称 南京联盟基假集体活动 聚会时间 2008年8月16日

聚会名称 谁敢比我凉爽! 聖会时间 2008年8月17日

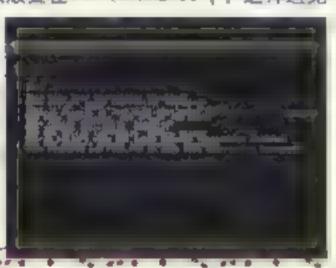


节目主持 米饼轩



是一个。最近4 01 M33 放出,P 友们自然又开始了新一轮剧机热潮。不过剧机自然又带来了新一轮自制软件兼容性的问题。比如下面的这位玩友张名煜就因为升级了固件二无法使用PPA。解决这个问题的方法很简单,经过米格测试,升级 PPA 20080608版就可以在4.01 M33—2上完美使用,而且该版本无需安装1.50内核,就可以在新版 PSP和旧版 PSP上使用。另外,你的另一个问题询问 M33恢复模式下的"Game folder homebrew"的功能,它就是用来设定记忆棒 PSP GAME 目录的启动核心的。新版 PSP 自然无法选择其他选项只能使用 3 XX 或 4 XX 内核 而旧版 PSP—1000 在安装了1 50 内核后就可以直接将老的1 50 内核软件放置在 PSP GAME 目录下,而无须放置在 PSP \ GAME 150 下。这样避免

了某些软件 只能支持 PSP\GAME150 路经而无法 启动的问题。



最近有读者来信说自己的小P坏了、症状是反应变慢、屏幕变暗、自己又比较小白、怕被人骗,不敢拿去修理、愁白少年头。米格给你出一个点子、去参加一次玩家聚会、在聚会上让大哥哥大姐姐帮你修,不花钱肯定还包你满意(笑)。还是言归正传,从你的小P所出现的症状来看,问题可能有以下几个。首先速度慢分两种情况,一种是由于调解了CPU 频率导致系统速度变慢 遇到这种情况恐怕是自己误修改造成的,在PSP系统界面按下SELECT键,在出现的M33 VSH MENU中将第一项CPU CLOCK XMB和 CPU CLOCK GAME都修改为"Default"即可。如果调解后速度还是慢、那就恐

怕是记忆棒的问题了。组棒用时间久了质量会出现问题,表现的症状就是速度慢、读写错误、借个记忆棒试试 如果速度正常就准备银两重新买棒吧。至于你提到的屏幕变暗 这种症状倒是不大常见 如果没有挂载其他亮度修改插件且通过亮度调节键调整到最大亮度也会很暗的话 那么就可能是硬件的问题了。出现的原因可能是被晶屏本身,也可能是PSP排线,这就必须去电玩店进行修理了。

上次有读者来信向米格询问PlayStation Store 的网址 米格答复http / store playstation com/



开,可以试试直接输入 http store playstation com/game/index. vm 的网址或者 http www playstation com主站链接到 PS Store 网址。再不行的话就只有通过代理服务器试试啦!



最新的游戏、最全的软件,最棒的电影。最快的速度,掌机黄源下最到表,给

你献上一切你所需要的东西

广告后接到广东玩家王 月 明的问题。"最近在玩《梦幻之星 接带版》的试玩版,听网上说有一种隐藏的黄色鸟型怪物可以掉出很多好的装备。

但小弟一直没有看到过,请问这种黄色的鸟有什么特殊的出现条件吗?"你所说的这种黄色的鸟即为《梦幻之星》的经典怪物——拉比鸟。在试玩版中,它的出现是完全随机的。玩家可以在联机模式的前两个关卡中随机遇到。之前两上流传有各种关于拉比鸟出现条件的传言,比如和职业、打怪顺序有关等等,都是没有依据的。拉比鸟的身上会掉出一些特殊的武器或装备插件,虽然外型好看,但能力却很一般。如果你运气不好的话也不必着急。



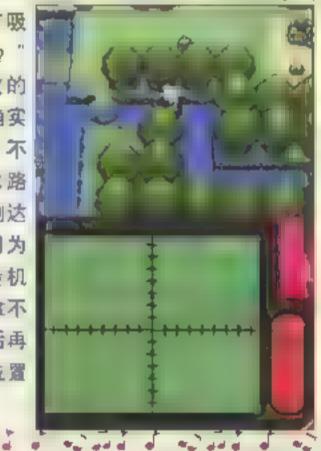
接着来看广西玩家 韦权章的来信提问 "有几个PSP《高达 SEED 连合对扎夫特P》的问题,想借FAQ请各位小编帮忙看一下。在任务模式、连合势力我只打出了86个,扎夫特打出了90个,之后就再也找不到新关卡了。但是任务栏还有很多是空的,两个势力的总任务加起来应该有300个。如何才能使没出现的人物出现,怎样才能打出隐藏机体?"不少分支或隐藏的开启都必须达成一定的条件其中带有红色标记和黄色标记的都代表有分支路线。至于隐藏机体只有PS2版中才有、PSP版中没有。

下面是四川晓 慧玩家来信"向各位小编向可关于NDS游戏《绯色欠片》的问题。我想攻略狗谷辽、无奈怎么选他都不出来。有什么特定条件吗?我已经通过一次关了。还有、第一个番外篇(就是选人名进入的)那些选项有什么用?感觉选来选去都是一种结局。"想要见到这个角色不但要等到三周目,而且还必须攻略过狐邑佑一或犬戒慎司的其中一人。满足以上条件后在第一章按照"学校の外を探す"→"校门"→"いつもの道"→"やっぱり违う道に"的顺序选择便可。番外篇的选项将会影响到角色最后的台词,如果最终角色好感度很高,他还会说"我满足了"。

是在企业 是假证得更不是 不是现故 天下 聚会 铁嘴联枫 火爆赛事 一定让你 证得更充意 软条于不如众于乐 还等什么 快来 参加 "天下聚会 吧

天津玩家隼的问题 "《剑、魇法与学园物》里怎么有的时候人物升级时能力不升反降? BUG?"这不是BUG 出现这种情况其实是正常的。本作中的人物在升级时能力的加成是随机的 而且有时反而会出现能力下降的情况。所以我们建议在人物快升级之前先存一下档,如果发现人物能力降低或者升的能力不是很理想 就重新读档。当碰到生命力 素早等重要能力在升级时反而下降时 就毫不犹豫地重新来过吧。

继续来看问题, 名为追避公子的读者来邮件提问, "我想请问一个关于《口袋妖怪 珍珠·钻石》的问题 为什么我在209道路找了无数遍怎么



"太古系和锈块系的武器如何生产?火属性的双刀怎么制作?还有钢龙要怎么打,在雪山被它一个吐息就几乎秒了。"太古系和锈块系的武器需要先现得太古系和锈块系 将它们鉴定成功后就可以强化为这一系的武器了。初期火属性的双刀可以生产怪鸟双刀,需要的素材很容易在大怪鸟身。至于钢龙的打法,推荐使用龙属性武器,技能方面最好有"龙风压无视",这样就能无视它的风墙进行攻击。道具方面推荐带满闪光玉视它的风墙进行攻击。道具方面推荐带满闪光玉和解冰剂,看到它飞空就用闪光压制它的行动,如果自己被冻上就使用解冰剂。

在一起的时间总是很短暂的,1AQ电台播报到此始末、各位获零那座侧,我们下鲜开见了,也断便祝各位机家看假快乐



作为一个忠实的掌机玩家 本人已经有7年多的 掌机龄 了 也经历了从GBP到GBA再到NDS和PSP的美好时代。拥有掌机的日子真的是非常愉快 玩了很多有意思的游戏 也看了不少精彩的动画和电影 应该说是乐趣多多 毫无遗憾。但是 快乐之余也有一些小小的尴尬事件穿插在我的掌机生活中 现在我们习惯把这些尴尬的事情说成是 囧 于是就干脆紧跟就流总结一篇《囧事录》投稿 掌机王自由谈 希望博大家一乐就好。



掌上设备、相信不力掌机玩家也都有这两样东西 手机几乎是现代人不可或缺的工具之一了; MP3麻, 比掌机方便简单许多, 在一些设法使用掌机的场合, 听听歌还是很不错的放松方式。本人也是如此, MP3、手机, 再加上N S、PSP, 还有以前的已掌机, 细细 数这一大准掌上设备还真不少。虽然看着这些数量可观的掌上设备还真不少。虽然看着这些数量可观的掌上设备 尤其是挚爱的掌机们的总是有种难以言喻的成就感, 但是, 我还是不得不因为它们要发

发枣强。

这事要从常机的电池变量说起。2003年发售的 3A SP,正式抛弃了或往掌机采用一次性干电池转气使用内置充电电池作为电源。而且GBA SP 这 带头就成了此后掌机业的标准,接下来发售的掌机不管是任天堂的CBM、NIDS还是索尼的PSF,都心暗不宣地配备了内置充电电池。当然了,内置电池如此迅速彻底地取代干电池也不是没有道理,因为比起干电池,内置充电电池的优势实在是不胜枚举,其中最大的好处还是给玩家省下了一大笔电池钱,而且只要充电器在,就可以保证他的掌机不断电。但是问题就出在这充电器上

充电器通常都有一根长长的电线,为的是保证现家远些的复离也可以安心充电,不过当好几根长长的电线一起摆在桌面上的时候,麻烦就来了。比如前 天晚上入睡前,你把几个需要充电的掌机、手机和MP3什么的摆在桌上,但是等到第二天再去看的时候 就会发现几条充电器的线、4-231耳机场已停不,你就地够到。 起。这礼籍籍的 大团 收拾起来着实麻烦,一不

力心拨到还会连掌机都带到地上挥着。刚开始我 以为是我自己太崴岛所致,于是下一次充电前格 外注意, 井井有条地把几条线分离开, 可结果这 些线还是一如既往纠缠成一团甚至死死地打上了 结。于是我就向身边的人询问是否也有类似的困 扰。不问不要紧,这一问才知道原来这是一个普 遍存在的困扰,别说是好几根线容易缠在一起, 有时候一条耳机线长一点,自己都会打结。

究竟为什么绳子会打结,说法很多,不过既 然遇上了这种糗事,我们就要想办法避免它。— 般家里每个房间都会有插座,那么就分开充电, PSP在卧室, NDS在客厅, MP3可以直接用电脑 的USB端口充,手机就放在父母的房间吧……当 然还有个更快捷的办法,那就是把电线改短。加 州大学一位教授根据实验得出了一个规则:绳子 越长越柔软就越容易打结,但是只要绳子矩于46 **磨米便不会打结。所以动手能力强的玩家不妨直** 接把电线改短,问题就迎刃而解了……



联机是掌机游戏的一大特色、无论是CB、 OBA的代的一根联机线,还是如今NOS、PSP的 无线联机功能,都让掌机游戏不再"独乐乐"。 不过说起这联机,还真是一部分掌机玩家的痛 楚。为什么说联机是一种痛楚呢?当然不是联机 本身,而是想联机却找不到伙伴。现如今掌机坑 家是越来越多了,但是要说掌机已经在我们生活 中普及开了还有些为时过早。大部分没有收入的 学生族,零花钱本来就很少,而且不是个个都有 吃泡面就咸菜过活这门"手艺"的,所以想搬点 钱实属不易,更别提实台上干元的掌机了。

玩掌机这么久,但一成不变的是从来都只有 自己这么一个掌机玩家"鹤立鸡群"。虽然从我 第一天玩掌机开始,就致力于将掌机在身边用友 同学之间推广开来,但是无奈从初中开始一路磨 **腾皮子到高中毕业,也没有成功发动一个人买台** 举机。通常的情况是对户要先借我的掌机研究研 究,再决定购买与否,虽然我心里是一百个不愿 意,但是为了日后的"联机大业"也只好忍痛割 爱。待到对方"研究"够了之后,要么一句"没 意思"就可以轻而易举地把我打发开了。(没意 思你为什么借去二个礼拜才还?) 要么就是面露 难色地挤出一句"哥们实在手头紧。要不你借我 点钱买一台和你联"。这种时候我只能无可奈 何,难不成真的借钱给他买一台?可你别说,这 钱虽然没借,但是……您往下看吧。

随着掌机的不断更新换代。我也依靠省吃俭

用和一点压岁钱,把GBP升级成了GBC。于是 我就有了两台掌机。这时候我想到把GBP借给 别人,自己再用GBC、这样可以联机了。但是 这其中有个问题,还需要一条联机线和一盘重复 的卡。联机线好说, 十来块钱就可以搞定, 但是 卡就麻烦了、当时一盘GB卡动辄是数十上百元 的,让我一个人买两盘重复的卡我可不干。于是 就找人商量: 我借掌机给你,但是你得实盘卡和 我联机。结果这个当时看来已经是对我绝对不平 等的条件,仍旧没人愿意答应……日子就这样继 续着、直到我手中的掌机由OBA变成OBA SP, 我再次有了两台掌机,而且实了烧录卡之后,才 第一次感受了联机游戏的魅力。联机的准备过程 是这样的:我首先准备好GBA和新买的干电池借 给人家,然后翻出以前的GBA卡——比如《KOI EX2》,再接下来往烧录卡里烧一个《KOF FX?),自己把GBA SP充好电,最后拿出一条 事先买好的联机线。接下来我总算体验到了联机 的乐趣,不过这代价实在是有点儿大。以后这种 "请用我的掌机和我联机"的糗事还在继续,当 我买了:DSL以后, NDS又继续借给别人和我联 机, 多亏科技的发展实现了摹机的无线联机, 这 样我才能省下了联机线的钱

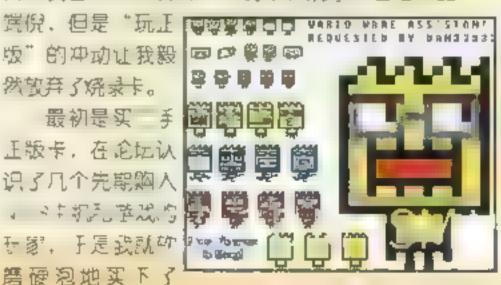


玩黑白08户的时候我还是个小学生,根本不 懂得什么正版盗版卡之分。再往后来,看了不少 游戏毛物后才慢慢有了工版这种概念,但无奈凡 里没钱, 买个常机都要等个一年半载, 数百元的 正版卡是那么地遥不可及。不过这一切到我买了 NOS以后彻底改变。

其实我刚实NOS的时候非常窘迫,那时候钱刚 够实机器,但是实在按捺不住,所以只变了机器而 没有买卡,因而一开始只能拿来玩GBA游戏。也许 正是有了这层悲惨的经历,后来终于凭借自己的能 力赚了点钱之后,顿时产生了一种"我要玩正版" 的想法。要说我的正版之路还确实是非常坎坷的、 其实我在2005年底买N/S时候,烧录卡已经初露

版"的冲动让我毅 然敦弃了烧录卡。

最初是实 手 正版卡,在论坛认 识了几个完朝陷入 1 3年初是李龙方 **节题,于是我就**称 **磨硬泡地买下了**



〈超级与里奥84DS〉、〈瓦里奥制造 摸摸乐〉 两款游戏, 前者因为箱说全(指的是一手商品的 盒子和说明说还完好),开价200、后者则只有 裸卡而开价180,再加上另外的快递费用。总共 花了400多块。因为是第一次买正版卡,因而虽 说是二手货,也非常珍惜。两款游戏我玩得很仔 细,而且每次玩完(超级马里奥64DS)都要收好 放在盒子里才安心, 〈摸摸乐〉没有盒子, 就插 在NDS上不拿下来。一贯大大咧咧的我能这么小 心翼翼、连自己都有点不可思议、珍着这股热平 劲,我又买了不少正版卡,包括大名鼎霖的《任 夫狗)和《马里奥赛车OS》。后来破费最大的一 欠是在《生化危机DS》发售后, 托人从广州邮 购了全新的出版卡,代价相当之大,连同邮费汇 费辛西费在内,450大元就没了。但不久之后, 的事就来临了。正所谓"江山易改本性难移"。

很快我又恢复了乌大哈本色、开始丢三落四,先是那盘没有包装盒的(摸摸乐)没有了踪影、接着一位同学来家里玩(任天狗),把我正在玩的(生化危机DS)卡从NDS里拿出来随手夹在一本书里,更倒霉的是不久之后那本书又被奶奶当废纸廉价卖给了捡破烂的……这件事以后我对于NDS卡产生了恐惧,任天堂实在设计得太小了……我的正版卡就这样被丢得所剩无几,我短暂的正版生涯也就此告一段落。

写到这里,总结了玩掌机以来的3件囧事,才发现在这7年中,自己已经变成了一个彻头彻尾的"掌机饭",掌机已经深入到了我的生活中。从"玩掌机的尴尬事"这样一个侧面也能总结出一篇文字,这在以前是绝对不敢想象的。最后希望自己对掌机的热爱能够持续一生一世。



国内很多游戏(TV、掌机)爱好者都应该有同感,找一个和自己谈得上游戏的人实在太难了。如果你是一个极少受众的游戏系列爱好者就要

是如此。在大学的时候,我认识了小坚。相对稀有的游戏爱好者——班里只有他有PS2。而且他还是《机战》的FANS。

其实我本来也奪不上(机战)FAN的,因为我以前只玩过GB上的(第三次G),家用机上的(机战)对农村过来的我来说,根本就是闻所未闻。我本来也不知道小坚是(机战)饭,直到有次

"NDS上出《机战W》了,而且还有黑百合参战。"他兴奋地指着《掌机王SP》上那段新闻对我说。

"哦。"

"NOSL入手预定!"那时他还没有NDSL,而且还在考虑买NDSL还是PSP好。

"好啊,一起实吧。"说实在。当初我买 NDSL是因为我想玩上面的那两款《恶魔城》。

新学期到来的时候,他已经把〈机战W〉通了,花了3天。

"真是很不爽,黑杏合只能最后几话用,而且没有了波色子跳跃!"他之后经常向我这样抱怨。

我后来才知道《机动战舰》的黑百合是他的"爱机"。他说他当初看到黑百合在《机战W》中那有型的动作时非常感动。

之后我在他的影响下,渐渐地喜欢上了(机

战》。小坚有PS7,近过不少(机战),而我玩过的(机战)居指可数,只能更入门生,再加上我除了NDSL外没有任何游戏机,以后的"补课"可谓又遥远又要长。

大二了,买了 电脑、补了(勇者王 FANAL)、《关之志



雷马》、(真盖塔 世界最后之日)等等一大堆机器人动面。以后的很多时候,和小坚谈(机战)成了我们之间最好的话题。我经常向他问(机战MX)、《机战 a》等我从来玩过的《机战》游戏。他也经常和我讲《机战F完结篇》和《机战A》有多么经典。大家一起讲那些闻所未闻的机器人作品,大谈哪些哪些机体的武器、特殊能力,自己喜欢哪个机体什么的。我们之间只要谈到《机战》就有无穷无尽的话题,好像讲不完似的。

但是有时也有看法不同的时候, 小坚是不服输的那种人, 总是认为自己的看法是最正确的。虽然大多数时候是我敷衍了事, 但这使我越来

越觉得和他有点不合。

我在看《幸运星》的时候被曳此方的那句 "机头是某人的浪费" 所严惊,心后又般那段将 摄《机战 A》的所拜服。本来想和小坚分享的。

但想到他从来不关注这种动画的,想想又算了。

"〈全金属狂潮〉的ARX-7真是太育型 了。"我对(机战W)它的那段击坠动画非常欣 赏,于是和小坚说。

"哪里有型,武器又少又不好用。"

"你看这个,做得和动画一模一样。真是令 人感动。

"动画我都没看完呢。" 我发觉我和他还是有点"代沟"。

(OOS) 出了. 我被里面华响到 极点的战斗动画所吸引,可是我没 有PS2. 于是我用GBA模拟器玩了 (OG2)。因为玩的是中文版,我觉

得剧情相当不错,又把《001》玩通了,再继续 玩《002》二周目。

" (OG) 的剧情相当好啊。"我又和小坚 谈起。

" (机战) 的剧情有什么好,闭上眼都知道 讲什么了。"小坚他玩《机战》从来不看剧情, 一来他不懂吕语, 二来他也不是那种对着对话框 一个个地图的人。

"也不是啊,看着剧情玩《机战》也有另一 番乐趣。* 我这个半桶水田语水平的人似乎也没 资格说什么,但我总觉得没看剧场的话。总觉得 缺了什么似的。

"小坚,和我一起学田语吧,这样就可以看 懂《机战》的剧情,至少看懂对白也好。"

"不要,你去学吧,学好了帮我翻译。"

后来我越来越觉得小坚不是一个真正的(机 战》FANS,因为他虽然很喜欢(机战),但是 玩得都不深入。 (MX) 只玩了一半, (第3次 α > 只玩到最后几话就不玩了。 (OGS) 也是浅 尝辄止。

有一次我说我在论坛看到有人玩(机做W) 抗了8周目,又讨论起来。"真是有问题,《机 战W) 我玩了一遍就不想玩了。"他说。"(机 战)这种游戏哪是这样玩的,爽一次就够了。还 多周目什么的, 真是傻。"

说实在, 那时我很想麻他。因为我从来不觉 得《机战》是一个快餐式的游戏,而且这么用心 制作的游戏玩一遍就放下实在太浪费了。之后的 一段时间里, 我和他都没怎么谈过(机战)。

即使如此、他还是和我谈《机战》淡霉霞 多、谈得最快乐的朋友。别人在大谈网游的时 候,我和小圣则在大谈《机战》。

* (机战J) 的天之志雷马真是太厉害了, 次元连结系统真是太BT了,还有那地图炮。

"隐藏机更BT,不过取得条件很可刻。"

"(第3次 a)R系男主角的机体原型竟然是 黑天使!"

"大惊小怪,我觉得黑天使有可能在 **(OG3) 出场。**"

"英格兰姆都死了啦,还有黑天使的头很难

飞个玩不到(机战)的(机战)FAN。 ● (汗) 当然也在关注。最终BOSS 竟然是真,古兰森。而自那招缩退炮 真是邪得很有型。白河愁的那句"あなたたちの 存在をこの宇宙から抹消してあげます"都被我

(OG外传) 如期发售,作为一

挂在口边。小坚他当然不知道我在说什么,他对 此一点也不感兴趣,这令我很失望。听说他只玩

了十几话就不玩了, 这也是意料之内的事。

我一直都认为 (机战) 是一个非常核心向的 游戏系列。喜欢的人会非常沉迷。不喜欢的人碰 都不会碰。而且"精于此道"实在是一个超级艰 巨的任务,日本的机器人动画多如牛毛。而《机 战》参战作品又种类繁多。看到论坛上的FANS 研究得如此深入, 有些佩服, 又有些羡慕。当然 学好我职举号子的目语是最优先的。小坚他从来 不去做这种事,用他的话说是"顺其自然",对 他来说,只要有(机战)新作玩就可以了。

有一次我和小坚谈起 (OO) 的BOM。我 非常喜欢(Every Where You Go)、(ダ クブリズン〉、(钢铁の孤狼〉、〈我ニ敌 ナシ》等。小坚却表示他毫无兴趣: "我其实 不是很喜欢(00),我还是比较喜欢正统的 (机战)。"

可能最 近几款《机 战) 都是 (OG), 69 确有点烦。 今年的 (机 / 战)作品只



公布了NDS的RPG(OG传说)和PSP的炒冷饭 (机战AP),总觉得没有太令人惊喜的地方。

直到一天, 小坚他突然跑过来对我说, "(机战/)公布了|"

我还未明白什么事, 上网一看, 原来期待 已久的(机战)正统作居然还出在PS2上,而且 〈交响诗篇〉和〈高达SEED-D〉终于参战了。

我太激动了,一手拍在小坚的肩膀上,两人 東个盟国 特和他而美。它时我觉得,正是这种 对《机战》的感觉,维系着我们的发情。



在这个复杂而纷乱的时代,你还在为如何更受女孩子欢迎而头疼吗?你还在想尽各种方法让自己看起来更具魅力吗?如果你为这些烦恼,那么,就让这款游戏帮你打造通往玫瑰乐园的金光大道吧

能吸引到众多宅男子吧。

游戏德笑功力颜为出众。首先 是对众多经典的恶搞,被恶搞对象 据初争收集有: (商白金) (游 戏主)、(龙珠)、(灌篮高手)

记得笔者玩时,里面角色说到一部叫〈珠龙〉的漫画,收集101颗"珠龙"可以实现一个愿望的剧情那个汗啊,游戏制作人也不怕半夜醒来一干赛亚人趴在窗上吗塘笑第二点来自于猥琐生角的表现

了,极爱欠打的表情与台,司让人赚饭,尤其是你敬意去选一些错误的回答时,揭笑杀伤力无法估量。

A STREET, SQUARE, SQUA

当然,游戏真正作用是教你如何泡妞,所以,撬笑污搞笑,它还是很有用的。据很多玩家体验过称,本游戏的确有助于泡妞。它里面都至的知识以及各种情况下的应付方法的确对现实中的我们有很大帮助。从这种多文上看,本游戏是很好的教育软件。





PSP上的第二款机战如期而至,让萝卜控 们在PSP上过了一把机战稳

由于之前OBA机能的限制以及开发经验的相对欠缺,OBA版的(机战A)或多或少有一些瑕疵,但是现在PSP机能的大幅提升,不仅让我们能在掌机上玩到媲美家用机级别的画面,更让一些有恋声癖的玩家过足了糖,听着游戏中的角色喊出让自己热血沸腾的经典台词,的确是很惬意的。画面上,本作虽比不上PS2后期的作品,但足以媲美PS2早期的作品,甚至更胜一筹,让玩家体验到目前掌机上 战强的(机战)。

说到系统,本作取消了G8A版由"信赖度"决定接护对象的接护系统,取采用机师能力援护系统,让游戏战略性进一步得到提高。除此之外,加入的"技能芯片"系统让机师可以更大限度发挥自己的特长的同时,也让玩家可以更好地培养自己喜欢的角色。

说了游戏这么多优点,难道就没有缺点吗?缺点是显而易见的。由于PSP宽屏的缘故,而广商的偷

工减料将战斗画面强行拉到全屏, 导致战斗画面模糊, 而笔者也忍痛凋成了最小的4:3, 不免让人想起(机战MX), 而新作亦是如此, 着实让人遗憾。

对于这样一款《机战》,除了一些无法超免的问题以及一些人为原因,这还是一款不可多得的作品,无论你有没有玩过GBA版,《机战》饭和战模游戏爱好者都应该去试一下,体验一次热血的战斗。



明论人: ROCK人 非分。B (知味とは記事場) (3名を解案)

PSP



有人作我和对1975生 (FF 1 数字公一事的方针 不过事者已经过去文字

尽管原 销罐一轴 矿杂集正在 而且由坚确们案积 千三軍 计小作案 难得有分写换名的机会 还是用来与点 双重文件的并语言

3 8 8 1 1 學 体 差 第 第 第 第 da 1 se . e 1 2 8 4 9 3 2 2 3 2 別。 这次前写猫

季周。

1111111 2 2 7 2 6 3 7 5 2 10 6 6 1 5 1 3 11 5 . E 2 .

705 1 6 3 6 4 7 环境了。

1 1 8 5 8 8 8 6 9 3 6 2 5 1 没有洗过递,7年来一次都没有







在完成医病研究的时候 羽纹已经将《AP》通 关两次、对于不太喜欢现在《机战》作品的本人而 言、这些在是很难得、这其中最大的原

因不是自己对七年前的GRA 成的有很深的感情吧! 证 表当切在课堂上船避老师 目光玩游戏的情景还历历在 目 现在回想起和老师 "作时"的日子还真 是列有一番情趣呢





推荐美书

自从少 (版"(第一次超级机器人类战)"引入 机体改造概念的那一刻开始 机战 体 对金钱的 "智思"就从来没有解除过,根据基次造生的生态。 据主定了天文数字般的激声要用,而每个关节节天 得的刑丁点资金完全就是"杯水车薪"。应有足管的 金钱强化自'喜爱的机体复机战器的'维楚",而最 镜广似乎也意识到这事。于是字在Sic版"《笔画权 超级机器人大战)"引入了"GO法刷钱"这一功能。 "你可以不用,但是你不能不知道"。"GO法"的经 典程度可见一斑。

"OO 法"一词中的 GO 意指 OAML OVER、励 名思义,就是在OAME OVER上做文章 从《第 四次超级机器人大战)"开始、玩家在关卡中达成失 败条件时并不会结束游戏,此时画面会自动跳回到 本关开始处(后期的作品则是直接跳回过关界面)让 玩家重新开始。而之前获得的金钱、机师获得的经 验和PP等要素都会全部继承,也就是说,只要玩家 肯花时间,满改造绝不是"遥不可及"的梦。

此权的《机战AP》自然是继承了系列以前作品 的"光荣传统",由于本作的难度较高,因此"GO法"



在这里就额外引人注 目。这里就由羽纹我为 大家列几个比较适合用 来使用"00法"的关卡。 在这之前还是先来看看 注意要点吧。

◀ 在《四战》里使用 "GO 法"时记得千万别用中 断记录, 因为这会导致 "GO 法"失效:

《AP》 "GO注》 注意

一关卡牛获得的金钱、经验值以及机师击坠数全部。 築家, 文样 来特机质的 ACF 能力就很万使。

2 "人星 丼"等消费型的強化高店在使用"CO法" 古会自动复手,不过在战斗中获得的技能等片和强 在慧片都会消失。

的于本作中敌人的 多级会与我允角色等级相挂钩, 因其使毛本产法足钱、练级不可避免地会证敌人也 逐步多编

満き崩す悪魔/東京=ブルの紋章

本关的关卡失败条件有三个,敌人的数量也比 较名。而故 BOSS 方面除マスタ ガンダム S 和デ ビルガンダム(复活之后)外, 其余都没有撤退的HP 限制,这让玩家可以更轻松地赚钱。除此之外,东 万不败和恶魔高达的战斗实力都很强,选择多家被 击坠的失败方式比较合适。

第十一话,地上路线

由于本关有一击就能将作战单位破坏的无限机 动炮存在、因此实施我方全灭会非常轻松。战斗开始 后在不破坏无限机动炮的前提下全力将グンジェム 队歼灭(记得留下一个杂兵机体ガンド ラ), 这样 可加拿那的资金在4万以上(朱陌"拿运"),接下家 利用预销活动炮夹现的茶配引。



第十二法 学育助地

本美敬人数量非常多、而经过9点合就算失败的特殊关卡条件也利于剧钱。敌山CSS方面,夏亚 卡 多等一朝人都不会出现撤退情况,这上玩家省市不 少。战斗的时候要留意 OP 02 的核弹地经常,是此 対方提前稱你达成了失败条件、英 。 出战人员严重 器好派出セイラ しカル等預 "幸运"精神指令的角色,而アイナ和カトル、第一回令我方管缓 的"机磁"也别忘记使用。如果精神运用智等的是 此 极下级可以收入概中的资度在12 万左右。

第二十屆

在本关中、NAIN SICO 小队会因电脑出现故障而与我军为敌,由于它们此时的改造段数全部清零、因此可倍此机会来赚钱。如果战前有将ガンダム、シャア专用ゲルゲゲ等机体改造满令全武器 8加 "防护罩黄通"特性、又或对ノガンダム、スーパ ガンダム的武器重点改造,那么贯通对方的强力政防护避就不费吹灰之力。一般来说,这样即使只派出一机,也能在第3回合的时候将NAIN SICO 小队全部歼灭(对付ナデシュ母舰时需要用到"热血")。另外一边,我方母舰直接加速向下方影镜部队出现的位置里冲以实现自灭、熟练后整个过程耗时不到5分钟,入手资金在3万左右。



▲零款的 NADES CO 小队完全就是送菜的料、

第二十七语 多次的图像 化环环次次三次环境 医电影

第三回合主角会作为增援登场,如果之前投入 资金对他的机体进行过改造,那么可放心地将具投入トーラス、サーベント等杂兵堆中利用反击来赚钱,全灭资金在4万左右。接下来"自残"我方母积



的工作就交给全员拥有"自爆"精神指令的 ◇ 」队即引。

第三十五 文と子の辞文文章 かが子原

成斗开始前为两架母舰挂上增强移动力的强化 心片然后并排飞行,利用相互之间的缓护防御在第4 回合左右能安全到达敌人的墓地,之后就依靠地形 来打击敌目标。战斗过程中记得保留一个杂兵和用 来达成失败条件的スカールーク,只要将スカール 7 正汽就能自灭。由于关卡敌人数重较多,因此 "CO" 标的时间或消长,而一次所能刷得的资金在 20 万左右。

第三十八法 神道の声がせるな神楽を立て出来。

作为游戏的倒数第三关、这里出现了大量皮髓 肉厚但掉着金钱很多的敌方单位。记得为我方母舰 钱上几个"火星 丼"、然后让主力单位毫不吝啬啊 神点数地将对方全数消灭,这样等到ハマーン出现 之前收入的资金就已经超过10万。在接下来的敌增 级单位中、"②·アジール"的击潜资金达到了16000/ 台、务必使用"幸运"后再击坠,其余单位资金也 不低、可根据具体情况再使用精神。一般来说打倒 ハマーン后积累的资金已超过30万,之后让母舰冲 人最后一批敌增援一影镜那队里被击坠即可。



《AP》推荐机体&机师





ダイモス(龙崎一欠)

稳定的能力值和一维比较实用的环神指令。 再加之"切り拂い"技能发动率 100%的AC 奖款更得差毫 矢 在本作中独具魅力。另外,二/10

就能学会"持加"区个精神也让他当之无愧地获得了"序盘」CSS 杀手"的美售。如果睡暖外上随意、那就是和其他超级系角色有所不同,龙崎一矢井设有被设定合本攻击。不谓他的脚藏。全技"业务列风工拳突》改"基本攻击力就比较高、再加之角色自带、49的"インファイト"技能(四级之前就等学病),这使得他进入游戏后即也五会出现人力不足的局面。

ゴッドガンダム (ドモン)



"八个、毛"的能力加成。而今场早以及取得人们。同气力负数等有上限的紧胁中其非常受效。如机体方面神宫丛的节度武器"石级天恒器"就从为一的解释。这在大多最强武器时候各三之为"的不产里无疑是一块至贵。用他来没有接种次于角色资非常出现。另一方面,1多零相关的武体技数量从多。这是对付数 JOSS 单位的利器。不过稍让人有些遗憾的是神高达的强化芯片凹槽数量只有一个一好王军期它能与风云声起合体,发挥不同能取得《空影型、而且还能多出一个凹槽、当然如果作更奇迹镜及造减风云崩起的活,凹槽数量过能再增加一个。

マスターガンダム (东方不败)



図、特制是基础制度1~4目无使用次数限制的ディスタントクラッシャ 非常好用。东方不败的ACI 契款同样为气力上限200、而他和多家的高威力合体技术是最受关注的一点、不过这里值得主意的是、 双方中如果有一产处于购乘状态的话便无法使用合体技。

真・ゲッターロボ(龙马・隼人・弁人)



能大展季期。由京等物的合体技攻击力能破刑、性能付益。惟一比较而知的完充总导为并没有一个 之之之不不可能技、有条件的活动以先他们使用几个技能可能以进一步提升及击力。

ザンボット3(||作中) &ダイターン3(万丈)

等 (大き) 東方优越的两台越级系机体,无消费的通常武器以及低消费、高威力的合体及主力,各在持续在战产量的表现比较出色。ザンボート。 10年 等級是患子特金幾乎的精神指令"感力,产品"中消费量仅仅需要 20,这是我军一个发展的关策。将ザンボット3全改造后会追加"イオン

炮"、这更丰富了利。本的。或 法直,女子女 21这是,机 法直,女子女 21这是,机 本丛身建筑自摩亚的装甲, 两加之盾防御能力使其成为 最多医学型气,"然然,女子 女 21的最大性势并不在 此,其驾驶员破成万丈的 ACE 奖励能将合体攻击的火 力发挥至最大 这点才是最 宏、机家等等户。为了提高 会心一击的发动几率,可以



考到将势分数温度的强化流,都且在开支与上。

ソウルゲイン (アクセル)

超级系男 別數主角的专 用机,由于其独特的遗 型被机战, ANS 称呼 为"胡子机"。机体性 能产面HP和装甲值都 非常优秀。另外还有 HP 回复(中) 的特殊

机能,配合全改造"伤



害减少30%"的奖励基本上可以兑拥有了不死之身。 武器万面无消费、射程为3的"玄武引弹"倍受再躁, 而最终必杀技"麒麟"的攻击力本身比较高、再加。 之驾驶员的精神"魂"以及"气力130以上伤害上升 20%"的ACI 奖励使得其顺利 突入单兵伤害能力的 前二年。杭师方面、アクセル拥有精神"心中"且 収消费 10点 SP 使物他相比另一位主角ラミア更为 好開,而1、4的機护攻击等级也更真成为抗素的援 攻炮台。



ガンダム&Gファイター(LC高达系驾驶員)

不可否认,元祖高达在本作 中的性等还 **"广观区**)是很不错的,加入时间早以及武器产款

造威力上升率很高都是这 部机体在主力队伍中站稳 脚跟的资本。其最强武器 "スーパ ナパ ム" 蔵腹 遗后的攻击力有8。 电加 之3格的射程让其得到了高。 援护能力的评价。机体满改 造奖励的"バリア害通"能 力让它在面对木星蜥蜴等 带有防护罩机能的敌人时



表現更为抢眼。在取得隐藏机体ロファイタ 后还 能与其合体为ガンダム (MA)。这时不仅基本性能 有所加强,而且双人驾驶的情况也对较弱的驾驶员 提升等級有限大器的。即使在學習了《新誌的商問 气期 这部机体仍然能够在草莓钱付

ジム・カスタム (ケーラ)

第一次第一次手机体性能夠等。試器也缺乏人下的。 言姆 Custom 能被列入推荐机体行列的 惟一理由,就是實的黃歌造變態。一希中就会接低。 对手1的气力。在对付某些BOSD的程候如果主力 队员感觉有些吃力, 那么不妨先让这出机体进行逐 护政击队削弱对方实力。驾驶量的选择严重比较差 霽物是ゲーサ、她不仅挺有"≬中 、产生自身也 能学会1、4的接护攻击。何以说与这机本形成了 "绝配"。

ガンダム试作3号机(コウ)

高达系难得的好用机体之 , 使用便利 的地图兵器、强力具丰富的射击武器、EN

消费合理的协会 技以及武器满改 造后在高达系机 体中顶级的大力 都是那么难能可 贵,而且在机体性 能万重耐久力、机 动力和运动性都 非常优秀 即使是 无改造也不用四 心会被过早走落。



至于弱点麻、就是武器的命中补正相对偏低。让有 "少中"的机场来严重会比较合适。此外由于是宇宙 专用机,想在她面活动时记得加装地形适应芯片。

机师方面之所以推荐コウ、是因为他同时拥有 支中 魂犯爱 个精神,虽然夏荷N,但图底到N 对命事的加成确实太少 选没有一个业中来得实在。 而且コウ本人沿自带有1、3的援护攻击,给人感觉 意外好用。

サザビー (クワトロ or カミーユ)

苏戏终盘才能入手的隐藏机体。空 陆、 S的地形适应是一大亮点。武器方面 脚 4 蔣炮外,还有来福光线枪以及メガ粒子炮这种 高射程、低IN消费型的光线类远程武器。即使在敌 为"切り痛、"能力很强的特别下也能放也攻击。机

行手者洗指ラヤ トロ 銀吊人の 称一之上 的走 事结构的同伴的 大支援, 主夸地 的作品和、原 避加或是可以与 L WAC 机模效果 相重量的: 而选 経りこ 28) 意



こ。是利用尼的AC 能力外科下サザビ 大力稍弱的 缺点。

ドラグナー3型(ライト)

这 计机体的最大本钱就是"I NAC 大。" **"一" 那些** 机带 同性逻辑修理 是组成防制阵型的 移 或量之 。由于敌人攻击时多会选择它为目标, 因」要多番意运动性方面的造化。原到这里也不得 不振をナギシュデザルル 「×)这俩代机体。如果 元文 李文艺充裕的中国不行多名"是满、文称" 台机体同时展开的支援网会非常有魅力。



难点BOSS击坠法介绍

本作的一大特点就是多数 BOSS 都会在HP 不足时撤退,一般来说这个比例是 30%,当然也有少数例外的存在 由于这些数 BOSS 身上会掉 \$ 不少优秀的强化芯片 因此如何击倒他们是必须深思熟虑的问题。甚至可以说 整部《AP》(GBA 原版也同样如此)都是在围绕 30%。这个数据在做文章。下面羽纹就为大家介绍下游戏中出现的几个难点 BOSS 的击争方案 在此之前先要说明的是,想打倒它们就必须在自己的武装改造上下功夫、用"GO法"积累资金是一个必不可疑的环节 像畜先知这种仍在为 0 改通关而奋斗的同学、我只能很透透地说这些强化芯片与他无缘咯

第五话(此人的提供发展文章)本及VS大大家等

街坠难点 BOSS デビルサンダム (撤退 HP15000) 排落強化芯片 格斗値 +10

恶魔高达的第一次登场较早,而自由于它的HP值由CuA版的20000 猛升到 50400、要单在比划主处对方并不算容易。虽然我方强力角色多聚会在本活加入 不过之前无法改造的情况只能让我们放弃用他主攻的想去,这里推荐的击坠方案为"一矢 恐怕,主角拨护攻击",考虑到一矢在LV "的时候才要学会热血,因此在这之前利用"GO法"提升等级是必须的。除开一矢外,另外还有两气角角也能成为主攻人选,第一位是七十岁(LV5 就能生物的,让是智智对之多人使用最强武器"ス ハーナハーム",第三位是ボス Lv9 土地血),驾驶マンノガー用"大车轮ロケットハンチ" 群镇达到铜。的竞争。



▲一矢绝对是游戏初期直得信赖的同伴

第八话

击坠难点 BOSS デビルガンダム (撤退 HP15600 余选採地 上路総第二回时) 排落過化芯片 アルティメット 細胞 ff ブースター

注意在亚伽玛战舰升空之前将恶魔高达第 次 击坠的话就能得到"ナルティメット细海", 之后它 会复活并增加HP撤退限制, 此时每将其击坠就等 到另一个强化芯片"ブースター"。如果在正列战 舰升空之前未能将恶魔高达第一次击坠的话, 它就 会直接附加HF撤退限制, 也就是总逻样一系玩多就 会少拿到一个芯片"ブースター"。

要击坠恶魔高达必须使用热血、此时由于路线 分支导致队伍人员被拆散、而留守地面的角色多数 习得热血都比较晚(主角和タップ是LV14、ライト 和流龙马是LV16,而多篆则要、V20)、这让主坠形式要得比较不利。好在本关增援角色シェバルツ的出现立刻为玩家护去了烦恼,此人登场时就已掌握"成",即便没有经过改造,其最强招式的威力也超过4000,玩家只需要在前期多让他清理杂兵提升气力,之后奉配合主角的缓护攻击即可轻松击坠目标。



▲。スペルノ能削弱器魔器达14000左右的中。

第九话 304亿财政分 4个大约 安全村里

击坠森点 BOSS ① パンドック(撤退 HP18000) 維落強化芯片 射击値 +10 击坠难点 BOSS ② スカールーク(撤退 HP18690) 権落強化芯片 ガンファイト+1

パンドナケー

graph a pictor in the contract of the contract

スカ・ル ク方面則是推荐合体攻击+援护攻击来解决,现目前可以使用的合体攻击角两种,其是龙骑小队的"恐怖のトリブルアタック",其二是盖塔和盖塔Q的"ダブルゲッタ」ピーム",强烈建议用前者,因为在解除龙骑小队合体技LV15使用限制的时候其2号机驾驶员タップ就已然习得"热品",这上于坚进宽大减。另外要提醒的是记得为主攻单位和上飞宁下户"2ライトで、"水"以将工厂1月,是实政委定产工。每户取得"飞力1000"上伤害+20%"的ACF奖励的话那就再好不过了。

第十三话 现礼起[形] 紫京安京臺灣東部

在整个游戏过程中只要得到两个的超实用芯片"勇者の印"是玩家绝对不能错过的。这次敌目标的电影要了不上高,不过由于剩余70%重量就会撤退的限制。想击坚并非性易事。这里的推荐方案有两种,一是破凑万丈和神胜平的合体技Sコンピネーンコンアタッケ,是"一矢or 主角or 多蒙一拨护攻主"。选择前者的、5一般用神胜平来攻击,主要原因是他学会"热血"的时间更早,羽纹测试的时候对其机体ザンボット3的武器进行了14段改造,在神胜平等级16 气力150的状态下对目标造成的伤害在22000存在,连缓护角色登场的机会都没给。

选择第二种方案的活要保証主 拨攻单位的武器强化阶段在13以上,并且主角最好已取得ACI 称号。 矢积多聚之附更为推荐前者,原因就只有一矢热血习得等级早,如果是主角负责主攻,那么拨护角色推荐卡缪(カミニン),等要机体自然是ガンダム。由于主、援攻双方都有"气力130以上伤害+20%"的ACE 奖励,实际伤害值并不比超级系那几位候选者差。

最后的撤信 "ファイトモノェ ル" 利 "防主装置" 2种能提升伤害的湿化芯品一定不要等武装,如果之间,没有放距放 3088的话,于片是绝对能导像的。

第二十四月前の窓れ見れ日本美数党者を選手を発

击坠难点 BOSS 掉落强化芯片 ッヴァイザーケイン (権退 HP20000)

本作中强化心片"八口"的性能美强人意。是是这么说。但其性能创系列新低地对是不争的事实下,这也与致其受关主要远比不上向为所级心片的 勇者 o田"、"钢の魂",不过本着不放过任何一个 3098 的原则我们也要将ッヴァイザ ゲイン击坠。毕竟挑战强敌人也是游戏的一大乐趣

本場对真实系机体的爱、羽紋在这里沿邊的是アシュセイヴァ (男主角アクセル驾驶、Lv2 射圧217、SP110)、ガンダム(カミ ユ驾驶、LV27、射街180、SP73)以及Gファイタ (コウ驾驶、LV27、SP84、 、部主机前去挑战最终BOSS。其中Gファイタ 的任务就是同ガンダム合体提升移动力、并且 はコウ提供"心中"。改造方面アンコセイヴァ 利サンダム都是运动性 Nux及武器全政、时知的通化芯片如下。辅助角色有ノイン ファ バニングニ





位,另外为母舰挂上4个"火星井"。

成斗开始时充让ファ和バニング分別对主角和カミ ユ各激励 次。完成后两人一边凉快去。接下来主角和カミ ユ自己使用气合一次,这样两人气力均为125、之后两人往地图右下方移动。中途的架グシュベンスト要打倒以提升气力,这样在BOSS登场前两人的气力均上升到130、ACE 效果发动。第三回和我方行动时为两人使用"必中"并移动到外位置。BOSS登场后必然会攻击ガンダム



(MA) 两次、由于机体运动性已改满、对方命中率为0元、用"スーパーナパーム"反击两次削弱对方20000+HP。对于处于河川里的杂兵要多用实弹和档式器来还以颜色。第四回合我方行动,主角用最通校"ソードプレイカー"配热曲再加上カミーユ级护制到操作。20010HP。然后コウ加热曲、カミーユ双击再引弱"20000+左右HP。这样BOSS的体力正好多20000左右,第四回合敌方行动,BOSS回复10010HP 利用性的双毛进行反击将这部分增加的HP 暗掠并保持在21000左右的程度(注意此时敌BOSS底力效果发动,命中率提升到40%左右,可以会到全50人,如此一来在第五回合生角再加热曲用一分跟强技就能将目标解决,整个过程中主角的消耗50用,1人星中"来回复



以上就是羽纹击域本并3085 所用的方法,实际上可产的方案还有很多。例如万丈和胜平的合体较多家和随连比的合本技甚至主角争挑都能解决模对方。由于大致思路和上面所提供的战术相仿,这里也就不再多说了。



近聖權点 BCUS 掉落强化芯片 元一郎(第一回告开始时撤退) 5P消费ダウン 击坠难度不高。但非常麻烦的一个敌 30SS。由于剧情原因此时只有アキト一人出战,而观察最后为其强化的机会是在20话开始之前(之后几点他会缺席)。BOSS 元一郎的机体血量 33000,阿帯「ディスト・ションフィールド"机能,比较麻烦的地方就在于アキト的武器全部没有贯通筋护罩的特性,这直接导致了击坠难度的飙升。

从目前的击坠成功报告来看、将アキト的等级 练到98是一种稳定的击坠方案、如果您有足够的耐心用"QO法"达到这个结果、那么这块稀有的技能 心片必然属于您。这里要特别提醒的是,LV99状态 下アキト的SP为198、一定要为他使用一个增加SP 上限的技能芯片以提升至200以上,这一步很关键。 下面就介绍具体的战去。

第一回含我方順序:控制アキト移动到元一郎右一格 下三格的位置用ミサイル对目标进行攻击。

第一回合敌方顺序:元一郎的攻击用レールガン进行反击,其余杂兵パッタ用ミサイル反击,如此一来在回合结束时アミト的气力提升至130左右。

第二回合我方順序: 两次"热血+觉醒"(必要SP消耗 200)、然后按照"对舰ミサイル×2、レールガン"的武器使用顺序攻击元一郎, 之后结束回合。第二回合敌方順序: 如果上面的步骤进行顺利的话, 那么这时在元一郎攻击时再用レールガン反击就能成功将其击沉。

羽纹个人感觉这个BOSS的击坠难度可以排到整个作品之首,其严格的前期准备条件会让许多人望而却步。除上述方案外,现在也有将了书下的射击值通过使用芯片提升到280以上(LV99时了书下的射击值为214),然后在LV83左右击坠元一郎的报告。不管怎么说。这都是件异常艰巨的任务。要想取得这块芯片必须做好充分的思想准备。

《AP》各种计算公式详解

PARTO PARTO

(AP) 留给玩家印象最深的一点是什么?相思十个人里有九个都会回答"命中率实在太低了"的确,这个环节一直受玩家诟病和抱怨,而造成这一情况的出现无非就是相关计算公式的设计不太合理,下面就让我们来看着具体是怎么回事吧。

- ·基本命中率二(政击侧角色命中值/2+140)×攻击侧综合地形适应修正+武器命中补正+特殊技能 补正(※1)
- ·基本回避率=(攻击侧角色回避值 /2+ 机体运动性)×防御侧综合地形适应修正(※2)+特殊技能 补正
- ·命中率=(基本命中率-基本回避率)×防御側机 体体积补正(※3)+距离补正(※4)-地形效果
- ·最終命中率=命中率+特殊机能补正(※5)+连续目标系统补正
- ※1. 包括NT和强化人间的补正, 具体增加数据 = 9+(NT or 强化人间技能等级×1)%
- ※2 由机师本身和机体共同决定的综合地形适应能力 具体修正值见下

综合地形理	迪 一 伸正症 一	
3		
A	0	
8	0.6	-X
(0.8	
D	3.4	and the last
* 3: 机体	体积修正表	THE STATE OF THE S

M 1 2

M 1 3

S 0 8

SS 0 1

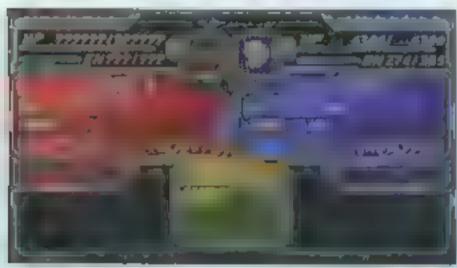
※4. 距离补正的具体计算方式为。射程为1时命中率+12%,之后每远离一格命中率-3%。射程在4以上时命中补正统一为0%。

※5。包括EWAC机能的朴正和机师的ACE奖励朴正 (比如クワトロ的支援)。



- ・ケーン的基本命中率; (214/2+140) × 1。 0+15+0=262
- ·杂兵A的基本图图率 (193/2+135)×1 0+0=232
- · 金字章: (262-232) × 1.0+12-0=42
- 量终命中率: 42+0+0=42%

看到这里情况就比较明了了。命中率低的根本 原因实际上就是因为双方角色的基本命中回避、命 中数据在除以2后本来相差就不大,而适定基数/30 又基本上被对方的机体运动性结组造模,因此导致 "命中惨状"的发生。更深 标道述, ANKYSO Ⅰ 时代的(机战),其机体的运动性增会对竞中率严生 影响,而现在眼睛气开发的作品完全取得了运动性 对命中率的修正,如此一来固定基数。宣信参展质 肯定就会出现这种情况。另外还有一点要相怨下, "寺胖"您不喜欢真买系机体咱知道。但你也不能将 N 机师的特技效果弱化到这种地带铜 N 和强化 人间的命中 回避补正为 9 技能毒物 1.5%。 也就是说即使NI 达到最高的9级, 命中 回避的补 上也只有可怜的 18 %。 区际好 我们让 L v 45 约卡 塚 (命中?23、N e) 驾驶ノ高太阳で乳(命中 '--攻走同一杂兵人、64 も的命中也正好是ケーン69命 中率。2名加上两者命中能力相差的5米,再加上8级 ○ 特技和正 * *。相比《机战F》时代9级NT大 气的 45米 命中、回避补正。《AP》的这点数据只能 让羽袋蟹取 专胜"你需真实系需得真不浅啊



(CARLE) 6 本量计算公式

- ·基本攻击力=(格斗or射击能力值+当前气力)/ 200×武器攻击力×武器的地形适应补正(※1)
- ·基本防御力=(防御能力值+当前气力)/200×机体装甲值×机体的地形适应补正
- ·伤害量=(基本攻击力-基本防御力)×防御侧 所处地形的地形效果(※2)×特殊ACE能力补正 (※3)
- ※ 1。武器的地形适应补正效果和综合地形补正的数据资料是一样的。请参考之前罗列的表格。
- ※2 是指单位处于森林、山丘或研究所等设施的额外防御加成。

※3. 特定机师的ACE奖励,包括主角的"气力130以上伤害+20%"、チボデー的"发动カウンター时伤害+50%"等等。

海域的 "武器地形适应"方面S和A补正数据分别对应1.1和10,虽然表面上看上去没太大感觉。但在部分高伤害量计算对此中差距还是比较明显的。在整个游戏过程中除空S地形适应芯片根据系统洗

择情况可以获得3~4个外。陆、海、宇的S地形芯片都只能获得1个。

总型区里、可能读者都对"谁是最高伤害的制度者间?"这个问题比较感来趣吧。对此羽纹也稍远进行了一下研究。假设在测试者的格斗の射压能力达至病值400、整提升武器威力的ガンファイトインファイト技能达到9级、武器满改造且对应特殊ACI 與力全发动的条件下,单人技和合体技的理论最高伤害可三位排名(假设敌人的防御力为0)如下。

単人第一名 ナボデー (ガンダムマックスターS)

使用招式。豪热マシンガンパンチ (最大攻击力 8350)

理论伤害 (400 格斗+10 スーパーモード格斗値加成+150 气力) /200 × 8350 × 1 1 (武器S适应) × 1 5 (カウンター伤害加成) × 2 (热血) =77154

举去手"理论伤害某一确实让人意外、因为非正发操并使用他的玩家不多,G高达来列里大家的目光都集中在多辈和东方不收上、实际上这两人的理会最大伤害要比于水严。少了20000多。



単人第三名 アクセル (ソウルゲイン)

使用招式: 麒麟(最大攻击力: 8150) 理论伤害: (400格斗+150气力)/200×8150×1 1(武器S适应)×12(气力130以上伤害加成)× 25(歳)=73961

れゆり: 伤点加減+稀有的精神指令"魂"+机 体的岛域力招大 アクセル和他的爱机ソウルゲイン今分今下以 2 的头衔求际上就这么简单



草人第三名 破岚万丈 (ダイターン3)

使用招式 サンアタック (最大攻击力: 7650) 理论伤害: (400格斗+150气力) /200×7650×1 1(武器S适应)×1 26(会心一击伤害补正)×2 5(魂)=72316

拥有精神"滩""魂后会心一击仍判定可能" ACE的夺标太热「破嵌万丈最終只能及居若」 完其 原因无非就是被系坦3那火力略显不足的最强技"サ ンアタック"拖了后腿

合体技第一名 G 高达五人众

招式名称:シャップル同盟拳

理论伤害: (410 格斗 +150 气力) /200 × 11650 × 1 1(武器 S适应) × 1 5 (カウンター伤害加成) × 2 (熱血) =107648

合体核的理论最高伤害依旧是要让手术デ 来 创造 不过这个实现起来非常有难度 最主要的贬 及 G 高达五人众堆一起的时候敌人是否会攻击手术 デ 本来说说不准、况且还要对方移动到他身边攻 击以靠造力ウンタ 只能说这就是理论

合体技術画名 ダイターン3+サンホノト3

招式名称 Sコンビネ ションアタック(最大攻击 力 9150)

理论伤害 (400格斗+150气力) 200×9150×1 1 (武器S适应)×1 25 (会心一击伤害补正)×2 5 (魂) =88496

游戏中实用性最高的合体技排名第二实在有 此意



合体技第三名 + ゲレンダイザー+ 引・ゲッター1

招式名称 Fダイナミックスペシャル(最大攻击力 10650)

理论伤害 (400 格斗+150 气力) /200 × 10650 × 1 1 (武器 S 适应) × 2 5 (魂) =80540

"F4 的合体技就不那么显跟了 其中最主要的原因是4个驾驶员都没有额外的伤害外正技能 还好 デユーク有"魂"、否则这套合体技很有可能破挤出 前三甲

PARIS 各种其他杂項计算公式

金心一击

发生几率= 攻击侧机师技量 - 防御侧机师技量 + 武 器的会心补正率 + 特殊技能修正

※如果攻击衡的技量低于与防御侧的技量,且加上 武器会心补正后数据依然为负数,那么必然不会发 动会心一击。

发生几率:攻击侧机师技量。防御侧机师技量

※同样是前者数据小于后者的话、技能发动率为 0%。要想充分利用チボデー的 ACE 能力的话记得多 给他用几个加技量的芯片。

HCV-	□取香力□	非确力 ← フー
1	+50	
2	+100	-
3	+150	****
4	+150	+1
5	+200	+1
6	+250	+1
7	+250	+2
8	+300	+2
9	+ 35D	+2

强化格斗技廠力和机体移动力的インファイト 可以於是超级系角色的至宝,不可比较可惜的是像 万丈、流龙号和东方不败等主力角色都没有这项目 技能、只能依靠技能芯片来弥补了。

HLV-	□□□ 政告方 □	mail 射機 employed
1	+50	
2	+100	
3	+150	
4	+150	+1
5	+200	+1
6	+ 250	+1
7	+250	+2
8	+300	+2
9	+ 350	+2

在本作中、ガンファイト特技的射程补正仅仅 対地图兵器无效、而格斗系和射击系?以上射程的武 等都可以享受到相应效果、这对射程相对较短的超 级系角色来说无疑是个福音。



福·拉克特·哈·亚克·斯斯

角色发动几率=机师对应特技 LV/18

"万年不变"的发动几率计算公式, 他一有所不同的是, 本作中敌人的"切り拂い"和"ンールド"防御"的发动几率为我方计算公式的; 2, 即机师对应特换的。、32。





对命中 - 回避	* 樂甲朴]	E\$		_					::	-
机体残余中	130%	90%	8u;x6	70兆	60 to	50%	40%	30%	26%	10%
-A1 _	_			_		-	-	-		596
r4S	-				_				5%	1096
LV3	-				-	_		5%	10%	1596
LV4				-	<u> </u>	<u> </u>	5%	10%	15%	20%
LV5	-					5%	10%	15%	20%	25%
LV6	_				5%	10%	15%	2096	25%	30%
LV7	-		_	5%	10%	1596	20%	2596	30%	35%
LV6	_	_	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	4096
LV9	_	5%	1096	15%	20%	25%	30%	3596	40%	45%

武器会心事补	正率 ——					_				-
机体技术中	100.5	90%6	80%	70%	64.10	50%	40%	30%	20%	10%
LY1					-	-				8%
LV2	-				_	_			896	1696
LV3	_		-				_	8%	16%	24%
1 V4	_	_			-		8%	16%	24%	32%
.V5	_		*			896	16%	2496	32%	40%
_√8		-		**	8%	16%	24%	32%	4096	4896
LV7		-	-	898	1696	24%	32%	40%	48%	5696
_ \A8		_	8%	1696	24%	32%	4096	4896	5696	8496
.V9		8%	18%	24%	32%	40%	4896	56%	84%	72%

"底力"技能在本作中的实用性相对其他作品有很大提高,不用说别的,就LV9的作品有很大提高,不用说别的,就LV9的40%的命中率补正、72%的会心率补正就是它受到玩家认可的资本。像真实系的主角自带LV/的底力,再给他/她用两个芯片升到LV9,在战斗开始前先用自爆等"自残"方式将HP削减到10%以下。之后把他/她往敌人堆里一扔就能玩"无双"了(机体运动性要改满),在这种情况下,即便是最终BOSSウィンデル、レモン等人对你的命中率都只能是0%,而武器平均80%左右的会心率也让战场上无时无效都在跳动着"クリティカル"的激情字样。

最后来淡淡两个与底力有密切关系的机体和角色、第一个是W高达里的张五飞,其机体アルトロンガンダム的全改造奖励是使用自爆后 HP 残存 1、无疑用他来帮助 可性发动底力效果是最快捷和方便的,如果张五飞本身等级高的话还能借助这个特性给修理单位"骗"点经验值。第二个是机动战舰NAIXE SICO里的自鸟九十九,这个家伙的机师 ACE 奖励是"底力效果变为两倍",也就是说在LV9底力的情况下,他乘坐机体的装甲可以修正为通常状态下的 1.9 倍,而武器的会心率补正也达到了令人瞠目结舌的地步……





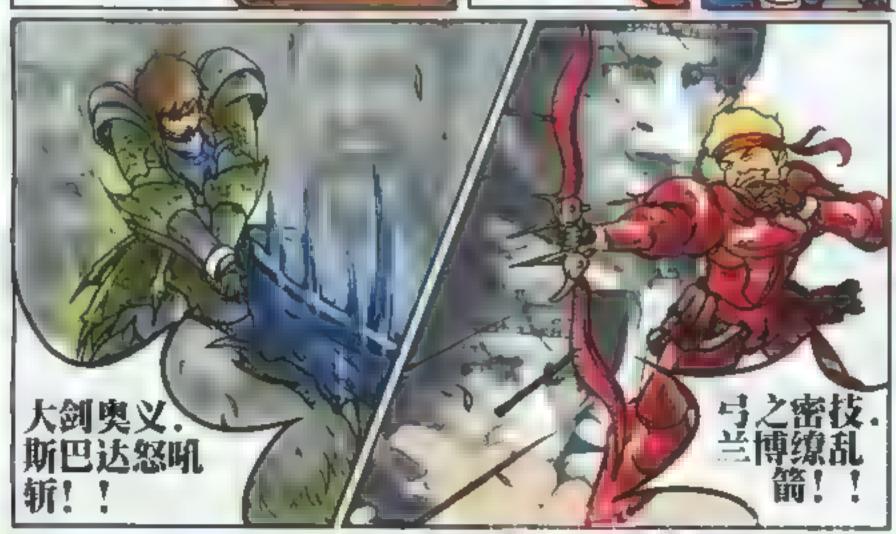
▲ 6954 的装甲值以及 154% 的会心率补正会让玩家牢牢记住"白鸟九十九"这个名字。









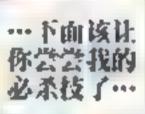
















掌加斯技術合法 NEW GAME RELEASE SCHEDULE

如果平时智意我们的发售表,相信不少读者都会发现PSP平台的预定发售游戏正在变得越来越多 洋随着去年下半年PSP 2000 的友售 PSP在日本一扫之前的低速销量出现强增越势 而许多第二万厂商正是在去年年成今年年初的时候开始加大PSP 所载的开发力度 由于开发需要一定的周期 所以很多游戏目前还没有公布 相信今年我争以后,会有更多PSP新作陆续公布 要想看到这些游戏的最新情报 不要忘记 罢 《常机王SP》 哦。



日 で生 で食 助 助きを キャッ
7日 召喚之夜2
7日 召喚之夜2
被恐怖流言 花子来了
数急数命 超換刀 2 数急数命をドウラウメ2 Achina
7日 反駆的参数権名2 産上的 Guess 解析 コードギアを反逐でルターフェル 産上のボデス削垣 NBGI TAB 5040 日元 7日 三国忠大蔵・天 三国忠大蔵・天 三国忠大蔵・天 1AB 5040 日元 1AB 5040 日元 1AB 1AB 5040 日元 1
7日 三国忠大成・天
7日 時報王領的人保公主 天使神者的數之版 ア ル王国の人形版 天使か書 "る雷のうた 日本一Software RPG 5040 日元 5040 日元 特権 表 5050 日元 5040 日元 504
7 日 特帯次初 052 製防 (明幹大師传说
12日 知想者即 12日 表型機能球 09 Madden NFL 09 EA Sports SPG 29 99 美元 12日 財子 NF
12日 表登機模球 09 Madden NFL 09 EA Sports SPG 29 99 美元 12日 N+ N+ Attri ACT 29 96 美元 21日 西格科保育 シケマニーモニク末 5quare East PPG 5490 日元 21日 京京原人学週創风站 市京原人学週創及站 3quare East PPG 5490 日元 21日 遠近的計空中 梦浮析 通からら対空の中で 梦浮榜 Koei AVG 5040 日元 22日 富生十一人 4ナズヤイシブン Lavel-6 PPG 4800 日元 26日 法控制挑战要 Ferreri Challenge Trafeo Predit Activisites RAC 29 89 美元 28日 新世紀県最大 地東京原計列区 ※中国日野研究中間 新世紀エグ・ヤイナ 地東河東市高部 m水イエイ料変計画 Brocculi SLG 5040 日元 28日 超東大会会 タクテイカルビルト Success 5LG 3990 日元 28日 出租王文 刺激関係) 林岡学校舗 To LOVE ら と・ルの・ファック・株岡学校網 MAKY AVG 5040 日元 28日 根拠人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Lafe EA Games SLG 29 99 美元
12日 N+ Attri Act 29 99 集元 21日 西福岡橋田 タグマ ローモニクス 5quare East PPG 5490 日元 21日 南福岡人学園創風站 市京風人学園創風站 APAV 5 RPG 5229 日元 21日 南西的耐空中 芳淳柳 通からら財空の中で 茅淳柳 Koei AVG 5040 日元 22日 雷屯十一人 セナズマインデン Lovel-5 RPG 4800 日元 26日 法控制挑战器 Format Challenge Trafeo Piretti Accivition RAC 29 89 美元 28日 新世紀和武士 建美育成計划区 **中国日野科家計划 新学紀工ゲー ヤイナ 音楽和風で高端 **中大工作科変計画 Broccoli SLG 5040 日元 28日 根本公会 クラティルルメルト Success SLG 3990 日元 28日 田包王女 刺激展像) 林岡学校制 To LOVE ら と・ふらーフクワケー株同学校組 MAAV AVG 5040 日元 28日 相談人生 2 公賞生活 The Sima 2 Apartment Life EA Games SLG 29 99 美元
21日 西福場信音 シグマ ローモニクス 5quare Ents PPG 5490日元 21日 京京産人学説創风站 在京康人学説創及站 AMAV 5 RPG 5229日元 21日 遠近的前空中 萝澤柳 通からら町空の中で 萝澤柳 Koei AVG 5040日元 22日 富电十一人 4ナズヤイシデン Lavel-6 PPG 4800日元 26日 接控制挑战要 Farrest Challenge Traino Piretti Activision RAC 29 89 第元 28日 新世紀集後士 建東京成計列に **中間日野中京計 新世紀エヴァ ヤイイ 建東海町内高端 ***・エナ神東計画 Broccuti 5LG 5040日元 28日 根本公会 タクテイカルビルト Success 5LG 3990日元 28日 樹根大生2 公寓生活 To LOVEろ と・ルルーフクワウェ 株価学校編 MAAV AVG 5040日元 28日 棚根人生2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Life £A Games 5LG 29 99 美元
21日 京京龍人学園創設站
21日 適成的耐空中 参洋部 通からら財空の中で 夢洋榜 Koei AVG 5040 日元 22日 富电十一人 イナズヤイレデン Level-6 Profile Red Activision RAC 29 80 満元 28日 接控利抗政策 Ferrari Challenge Trateo Profile Profile Bioccoli SLG 5040 日元 28日 基地保存成計算体 **中間最初定計算 新規企工学 *** ・ ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
22日 書电十一人 イナズヤイシデン Lavel-6 PMG 4800 日元 26日 接控利抗政策 Favori Challenge Traiso Pirelli Accivision RAC 29 99 美元 28日 新世紀年月改士 唯漢有成計列区 中午明日費が完け包 新学紀エグ・ダイナ 推進有真に高端 ロボイスト科技計画 Broccoli SLG 5040 日元 28日 投水公会 タクテイオルズルト Success SLG 3990 日元 28日 出包王女 利激操作) 林岡学校舗 To LOVE ら と・ルルーフフリット 株岡学校編 MAAV AVG 5040 日元 28日 根拟人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Life EA Games SLG 29 99 美元
28日 法控制挑战要 Formal Challenge Tiroleo Pirett) Activision RAC 29 99 美元 28日 新世紀年月改士 推進有成計列区 ※中間日景が突が世 新世紀エグ・ ゲイナ 推進有成計画語 ※本 ナスキ神変計画 Bioccoli 5LG 5040 日元 28日 被求公会 タクテイオルゼルト Success 5LG 3990 日元 28日 出包王文 刺激顕微) 林岡学校舗 To LOVE ら と・ルニーフクワク・林岡学校編 NAAV AVG 5040 日元 28日 根拟人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Life EA Games 5LG 29 99 美元
28日 新世紀早月改士 地道資産計划15 中午 明日費が完かせ 新世紀エグ・ ゲイナ 地道海道計画的 中央 ヤスキ神変計画 Broccoli 51.G 5040 日元 28日 根本公会 クラティオルゼルト Success 51.G 3990 日元 28日 出包王文 利激階後) 林岡学校舗 To LOVE る と・ルニーファック・株岡学校領 NA/V AVG 5040 日元 28日 根松人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Life EA Games 51.G 29 99 美元
28日 税本公会 クラティネルギルト Success SLG 3990 日元 28日 税本公会 クラティネルギルト Success SLG 3990 日元 28日 出包王女 利激緊張! 林岡学校舗 To LOVE & と・ふるーファック・林岡学校舗 MA/V AVG 5040 日元 28日 根拟人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Lefe EA Games SLG 29 99 美元
28日 出包王女 刺激紧张) 林间学校報 To LOVE ろ と・ふる~ファック・林间学校網 MA/V AVG 5040 日元 28日 根拟人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Life EA Games SLG 29 99 美元
28日 模拟人生 2 公寓生活 The Sima 2 Apartment Life EA Games SLG 29 99 美元
た。 Sa da 美元
4 1 1 2 AQ Interact vp 44 4 4 4 7 m
4日 絶対可怜之子 第4个孩子 絶対可怜テルドレン DS 第4のテルドレン Konemi SLG 5250 日元
4日 放学后神秘俱乐部 26 扇门 - 放進后、ステリ - 俱乐部 26 の母 - Interchannel Holon PLIZ - 4179 日元
4日 慰謝私房業 小帆来教家 チーズスイートホーム テーダおうちにつつてきた! (interchannel Holon AVG 5040 日元
SEGA RPG 29 98 欧元
11日 泉少女学工厂 4 特別版 ブリンセスメーカ 406 スペシャル エディション Cyber From SLG 5040 日元
12日 精波学園 OS
13日 口袋妖怪 白金 ポケットモンスター ブラチナ Nantendo RPG 4800 日 元
16日 是球大战 原力释放 Ster Ware. The Force Unleaded LucasArts ACT 39 99 姜元
E 3 1/2 A VG O 7
23 日 乐高蝙蝠侠 Lingo Battrian Warner Brits ACT 29 99 美元
25日 聖災世界 補引等的意志 ワールド・デストラクミ 等 1 東王 " RPG RPG F
25日 事物情士
9日 鉄道少女 DS 等点回忆 鉄道も すめ DS ター、ナルノモリー Takara Tormy AVG 5040 日元
15日 AWAY 混乱的遺言 AWAY シャップルダン。ま、 AD Interactive RPG 5229 日元
23日 東章 死亡标记 ケッチデスレ へん Anka StG 告价未定
AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF
未定 希腊与不可思议的建官 忘却时间的建官には 、メントゥッゼの不思议によ 。 ナードゥ・ きョルト come (nut Pr G 色 F 未定

08.07 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

■ Nintendo ■ S HFC ■ #880 日元



7.31 梦幻之星 携带版

St GA A HYC 1 5000 日元



本作是一个版系列初代作(火焰之纹章 陪幂龙与九之 到)的强化重制版。玩家将要份演已灭国的阿利提亚王国王 子玛鲁斯,为了对抗邪恶帝国德鲁亚以及复兴福国产路上征

途。游戏承袭原作故事制情 更高与系统方面严操然一新、 全新的序章模节、期間内增加 记录点以及职证签更系统等众 多原创要需要是体现出厂器的 成善。除此之外,游戏还设计 有 A 对战功能,玩家可可 朋友进行一番被烈的解杀。





本作基于(梦幻之星 宇宙)及 具资料篇移植而采,该系列相比前辈 (梦幻之星 在线),大幅强化了动作 要素,称族、职业、武器、技能等系 统愈加幸富 让玩家能更多地把注意 力从单纯的能武器转移到对角色的培 各上采。相比原作,游戏的销度有所 下烟 锻造武器不再贵型成功率的限 等。 5、我的本作最多支持四人联机 切力 非常适合不太慢长硬派 AC 声时又重要能力。非验验分象。

11 tills	×		
来走 迎之 ""	*	Top. Tor	and the state
有意 日本等 4	-	(C)	A HP (A Ca.)
永京 语言或性与最后的时间或片	9 3 P 3		A 3 ((A 2)
	and the		
***			The Control of the Co

					_
日期	中文语名	神戏聚名	教行厂商	2000年間	無价
-					44.
7日	旅行之得2 撰幣版 唇视厅怪斧单件篇	現行り神2 ボータブル 管視庁啓録単弁ファイル	日本一 Software	AVG	5040 日元
15日	接受機模球 00	Medden NFL 08	EA Sports	SPG	39 99 美元
12日	N+	N+	Atari	ACT	29 99 美元
14日	魏廷出租车 双重打击	クレイン・タウュー ダブル・・キー	SEGA	RAC	5040 日元
14日	無着 教之回忆3	想、出いかわる君 メモリーズオブ	Spb	AVG	5040 日元
14日	秋之⑪化を从今以后	メモン マオフ それかっ	5pb	AVG	5040 日元
28日	春格伍兹PGA 抱回書 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA Sports	SPG	39 99 典元
4 _	* * * 7 4	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		701	4
28 🛭	水月 携带版	水理 ボーラブル	GN Software	AVG	5040 B 76
28 円	FATE/ 考虑斗技场 加强模	フェイト タイグ ころしある アイハー	Capcom	FTG	5240 日元
		3000年0月			
15 🗎	要求大統 原力料や	20 2	-	۸.	_
18 🖯	侍道 携帝版	特選ボーキブル	Spike	A · AVG	3890 日元
188	家庭教师REBORN 斗技场	京都教師ヒットマンREBORN ミトルアリーナ	MMV	FTG	5229 E 76
20 E	新安球海市 特別艦	キオア・フェリー * Special	Koei	AVG	5040 日元
23 <u>A</u>	排缝大药	Burz Cher Master	SCEA	ETC	19 99 美元
23日	乐高蝴蝶侠	Lego Batman	Warner Book	ACT	29 99 美元
23日	NEA L ve DS	类况NBA 09	£A Sports	5PG	39 99 数元
25 Ø	美少女萝工广5 排唇版	ブランセスメーセーラ ポータブル	Cyber Front	AVG	5040 日元
1º 13	多度主对数量MGK 型量放力)	· ·		tap	
25日	出包主女 脸红心鞋 能海学校属	To LOVE カート ぶる・トミトキ 鉱海学校協	NIMV	AVG	5040 日元
25日	PC 毛精造 星级战士合集	Kan nakasana isa asina.	Hudson	57G	2940日元
25日	卡尔迪那鲁之强 謝帝版	カルデミナルマーラ ボーキブル	dea Factory	SLG	5040 自元
28	· 英当于 佐邪之華	・ 領当チ エロフェッチ フィスト	MANY	ACT	5229 白元
9 5		+ * * * * * *		ACT	
21日	是之课学 初次启程	Sur Ocean The First Departure	Square Error	RPG	38 99 美元
23 日	深红缑年史 红斑的魔石	ガーネット クローケル 紅寒の風石	SEGA	RPG	5040 El 72
30日	蓝岛物语 少女的约定	宝島神徳 レアティドストーリー 少女の約定	Arc System Works	SLG	5040 🖽 元
		344年			
# E	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	+ 2 7 7 1 L		T,	- 100 元
未定	世界传说 光學等诺 2	# 1 6 2 7 4 7 6 4 1 1 E 2	asc .	APC	## ± €

過過過過過過過過

FREE CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERT

游戏更新区

2008年7月12日~2008年7月29日

本月的亦成可真是本实 除了1008至一大栗可爱型在设 如《专说的斯塔尔》 《哈姆太邓》等等外 还有《DQ·》这样的老牌怪典所改等着就求来饱装一桶 P部方面也一点都不落后。《梦幻之笙 指常版》的诸多收集要素是够让就家们忙上一样干了 噻唑 形态 行谈还在后面,看看8月的发售表吧。暑效才刚刚开始呢!

			- NDS	RON	Ballion.		
编号	版本	名称	容量	編号	版字	名称	容量
2848	f s		41 2kg	1867	五	學學事長 斯的1日	1 8Mb
- 4h	H	迪土尼的朋友们	512MD	2463	法	穷人的文化修养	i64Mb
24	A	65人,天才 铁下黑灰料	MUNIC.	1	A	森 九 图	51.2Mb
2447	.8	改造节奏大战 龙河红记 2	512MD	2465	荷	考试) 练文件	[128Mb
24 1g	[]	人界一者 极大专 放 4 196人对传管	5 TMb	Towns Pro-	5	产业学头	5 2Mb
2449	ER	上版高手3	512Mb	2467	法	小女孩 旅行与游戏	84Mb
2450	EX.	涂砌魔女	512Mb	2469	西	功夫精猫	258Mb
4.1	T	AM 包括音 连根	1.10	1 0	57	5 Ctold	24EMG
100		Mi イ系列 ショロ 特等を取り	2 Stg	4	\$7	野をなる 第	"BOME
2453	18	宽物色故事 DS	512Mb	2471	美	太空等程章	[512Mb
2454	8	鬼太郎 妖怪大激战	256MD	7472	8	基著可禁护b 天空的斯特	1024Mb
455	B	SIMPLE DS系列 Vol 42 度音病房	512Mb	24/3	EX.	문문	258Mb
$\delta \to$		加星花园 微量吧女孩	64Mb	2474	荷	概率略時	128Mp
4	次	泰政方块	1.45	đ	Y	7 m	8ML
2458	127	,动物医院	1 1 tr	q E	55	3.他要谁 业质	[1024Mb
2459	無	1我的单,引者呢	1 (p	-	5	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	[612Mb
14.0	Ž	任何知识 CE 1	E-549	2 P		新屬為的組織运动场	[128Mb
146	pH.	华纳群星总动员 达下的	35	0 4	> 4	7 mg hay 2 mg	, xM

PSP (SO							
名称	版本	容量大小	名隊	版本	容量大小		
を感	I EX	808/48	公主日 携带板	1 8	7/8ML		
无限轮回 梦见古城 试玩版	8	8MG	非恶装备 XXAC 加强版	B	598MB		
虚幻勇士 追求无限	美	477MB	黄雄传说 空之轨迹 3rd	i e	1 2108		
馬达 激战宇宙	8	461MB	喧闹小年 找碴大师	872	424MG		
美国大学 橄榄球 08	獎	657MB	无限轧回 梦见古城	18	750MB		
烈火战车 迎头病毒	I SIX	1.4408	梦幻之星 携事版	I B	1 0/08		
減率率均	(g):	Teehily.					

影音更新区

本文的申录水线都以新闻意思为主 比如经典的《阿甘正专》以及密畴说的准目动画片《再》黄火虫》等等 另外要向 大多维库中的救力行 为的高青环特别列 《Manus》 经所是集工产品条格设力能的结构 4品

	一一一影音!	E新列表 4	
名称	影片格式	名称	影片格式
A 车载更新(D)	720MP4	战争机器2 武玩规频	720MP4
尼比性	720MF14	MAX套装 时空	220MF24
第601个电话	480MP4	女神 (连载更新中)	480MF 4
麦弯的改革	48,000 8	死子 安全名的奇怪事件等 连载更新中	48 377 4
恋姬无双 连载更新中	480MP4	Ten	480MF24
异图奇遇	2 VI 3	緊密院 医减令器	480-4-4
银行大发宴	38 NML 8	(佐水 主題	22 MAI 8
怎等帝国	h, als a	王紫军六家	480% 4
MAx 品度 老兒士国	- V4 8	V 2 ≥ + 35	0'/ 4
急救飞机展急抢救 连载更新中	480MP4	車を強人 見	480% (4

软件更新区

久久没有更新的国产NDS模拟器NecriDS安然推出了新庭。提升了模拟效果,但仍有不少游戏无法运行。多格式音乐播放器 FAT Player Mile.Mod电报出了V5族。加入了两种播放模式。PSP方面、简产软件再度发飙。简单计算器向科学计算迈进、方块游戏《学梦依罗斯》也做得有模有样。值得推荐的是爱擅书推出的eRead PSP。界面漂亮。更提供丰富的图书、漫画资源、著假有得看了。

<u></u>		PSP软件	更新列表		
名称	类型	版本	名称	类型	版本
NeonDS	国产NLS模拟器	V0.2.1	Rokoban	推箱子游戏	VTest
NitroTracker	音乐编辑软件	V0.4	Colecolis	老式器戏机模拟器	V2.1
FAT Player MikMod	多格式音乐器加器	V5		The second of th	

NDS软件更新列表						
名称	典型	版本	名称	类型	版本	
PigoDrive	MD模拟器	V1.51	寻梦假罗斯	方块路戏	V1_0预览版	
Her	文件管理器	V5.3	Deer Averiger Mini	老蒸戏移植版	V2.1	
xReader	电子召软件	V1.1.0 releases	eFload PSP	电子书软件	V7.0	
簡単计算器	国产计算器	V1.3				

中文游戏区



七日死游戏 EWIN汉化组 NDS上受到好评的恐怖游戏。 徹

福前刚刚汉化完毕。在中文环境下体 验NDS带给你的惊悚感觉吧。



即之练会本师 EWN汉化组 NDS动漫游戏的汉化级。是一款 早期的NDS旅戏,现在汉化思玩起来顺 场很多。目前的版本全别横完全汉化。



含金維头/中华ACO民间协会、罗伊SD "(含金维头)系列"果然人 气不俗、新作登陆NDS引来汉化热, 中华ACG民间协会和罗伊SD不课而 合。先后分别发布了简体汉化版和繁 体汉化版。



富量街 携带版 NEOCOFE 汉化组

PSP上〈富豪甸〉的汉化版,目前卡片部分已经全部汉 化、但是剧情文本尚未汉化、和〈大富翁〉一样的玩法, 汉化后更适合各位喜爱休闲游戏的玩家。



尤欧朵拉同盟 中华ACG民间协会GBA末期大作移植 PSP后被汉化。不过汉化组坦城由于一些原因目前的版本 还不是完美汉化版,但作为玩家无论如何汉化版也要比玩 日文版好出很多。

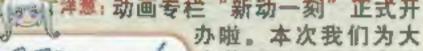
本下载列表包含2008年7月12日~2008年7月29日所有家庭更新内容、请到《第机主SR》下载更新。 页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

題認的容疑视

本植两大看点

NEW 动漫新番鲜报

#蔥: 动画专栏"新动一刻"正式开





《洛克人ZERO2》 极限通关影像(下)

羽纹:本次"超级玩家"栏目接续上

少次的内容、 为您放送《洛克人 ZERO2》极限影像的下 半部分。





游戏展望台

《FATE 老虎斗技场 加强版》/《陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者》/《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS》

/《龙珠DS》 /《心灵传 说》/《西格 玛倍音》



展现最新力作的独特魅力。 各种預告影像让您先睹为快!



火熱流玩区

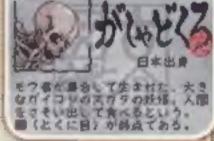
合金弹头7 勇者斗恶龙V 天空的新娘 高达 激战宇宙

详解近期当红大作。 为您展示劲作的系统和特点!

新作特搜队

吉他天堂4 极限摇滚/新世纪GPX高智能 方程式VS/破烂机器人的浪漫大活剧 步





动员 达菲鸭/花样男子 恋爱吧少女/茶 犬的房间DS 3/宠物店故事DS/拼图世界 大激斗 拼图大战英雄

全面收录近期三线作品,不放过漏网之鱼!

《口袋光环DVD》 Vol.93有奖问答题目

在本次 "新作特搜队" 栏目里关于 "上旋高手3" 的 演示段落中,演示者与电脑间当时的比分是多少?

A. 15HO

B: 15比15

C: 15比30

Vol.92有奖问答答案: B



获得室机突脑中突着遗尽快与《常玑豆》 **陵着服务部取得电话联系。**致电时**被**被对内容 **辨留电。 联系电话。 0931-4837506**









NDS MEDIT

广州市	邓森
常州市	顾巍峰
阳江市	姜文慧
秦皇岛市	康绍博
上海市	钱逸尘
苏州市	汪业隆

宣等奖 6名



認通。黑角罩机周边

潜江市	陈乐融
广州市	杜顺龙
洛阳市	郭松山
广州市	黄伟政
武汉市	李肖材
天津市	吴昊宇





PSP=2000

NDSL主机

哈尔滨市

屈欣

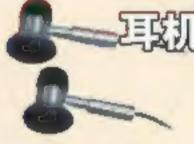
北京市 吴晓阳











NDS MARKET

包头市	胡骞
百色市	黄忠玖
沈阳市	刘迪
北京市	马少博
衢州市	严家俊

超黑克马光之剑

再现阿卡内亚大陆的奇幻史诗 "《火纹》系列"的起点之作 同步发售

官方小说(下)

では多り本 Franklin



7-88527-240-1

掌机王光盘定价: 9.8元

本手册随盘附赠不能单独销售